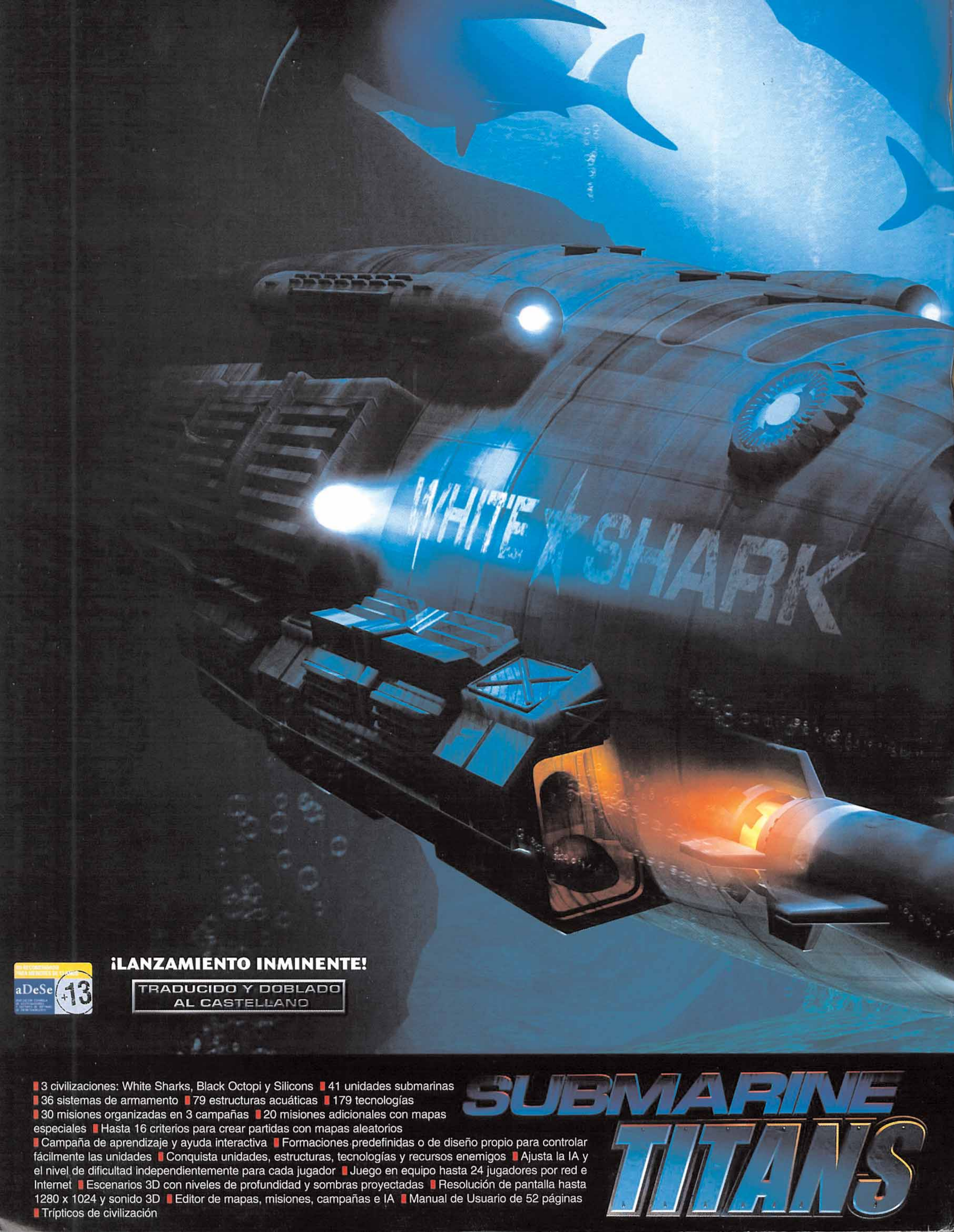

172 PÁGINAS
LA PRIMERA REVISTA DE JUEGOS EN ESPAÑA
INCLUYE 1 CD-ROM
Micromanía
Sólo para adictos
www.hobbypress.es/MICROMANIA
AÑO XVII - Número 75 - 650 PTAS/ 3,91 €
AVANCE ESPECIAL
Torrente, el juego
"Apatrullando" tu PC...
REPORTAJE
Volition
Así serán
Summoner
y Red Faction
ZONA ONLINE
NUEVA SERIE
Crea los mejores personajes para
Baldur's Gate II
PATAS ARRIBA
Guías completas de
Sacrifice y Oni
Y ADEMÁS...
SUPLEMENTO ESPECIAL
24 PÁGINAS
SOLUCIONES DE
GIANTS
NO ONE LIVES FOREVER
RUNE
F1 RACING CHAMPIONSHIP
La Fórmula 1 ruge en tu PC
HOBBY PRESS




De los productores de TZar
ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL
EN LAS PROFUNDIDADES
DEL OCÉANO
TITAN U-86
ELLIPSE STUDIOS
infinite loop
FX INTERACTIVE
Submarine Titans se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

Micromanía

Sólo para adictos

Directora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redactor Jefe
Francisco Delgado

Redacción
Pablo Leceta, Luis Escribano, Jorge Portillo, Ignacio Cuezva

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras

On Line
Lina Álvarez

Secretaría de Redacción
Sonia Luengo

Colaboradores
F. Herrera, J. A. Pascual, S. Erice, X. Marcé, J. Sevilla, Ventura y Nieto, E. Bellón, C. Plata, G. Saiz, C. Nuzzo, A. Trejo, A. Do Pazo, G. Pérez, D. Castañón, Derek de la Fuente (U.K.)

Edita



Director General
Carlos Pérez

Directora de Publicaciones
Mamen Perera

Directores Editoriales
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein

Director Comercial
Javier Tallón

Directora de Marketing
María Moro

Director de Producción
Julio Iglesias

Director de Distribución
Luis Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: **María José Olmedo**, Directora de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Nuria Sancho, Jefe de Publicidad
Diana Chicot, Coordinadora de Publicidad
<dchicot@hobbypress.es>
Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta 28020 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES:
Gemma Celma, Jefe de Publicidad
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **María Luisa Cobián**
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco, Miguel Vigil

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta 28020 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902151798
Suscripciones: Tel.: 902 120341/2 Fax: 902120447

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130
Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V**. Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final
Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Avenida Gráfica**
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid
Madrid Tel.: 91 680 20 03

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

6/2001

Printed in Spain







HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER

18 [AVANCE ESPECIAL]

Torrente
El juego

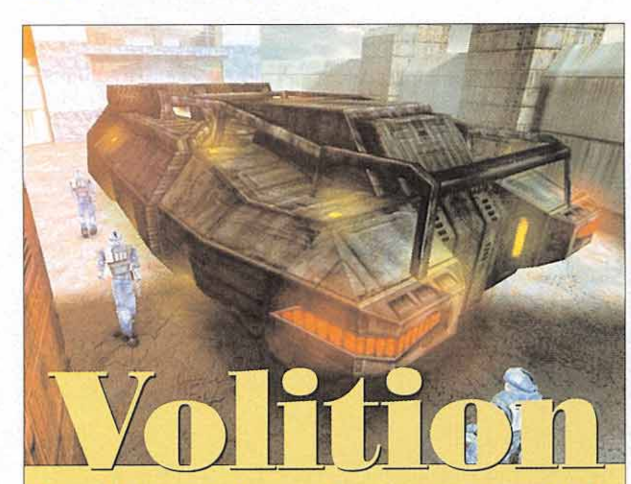
Coincidiendo con el inminente estreno de la secuela de "Torrente", os ofrecemos este avance de un juego cien por cien español, tanto por el personaje en el que está basado como por el equipo que lo ha producido. Las aventuras del inimitable policía del Atleti, para ordenadores compatibles.

73 [MEGAJUEGO]



Ya está aquí el mejor simulador de fórmula 1 que se puede comprar en las tiendas. Una física incomparable, unos gráficos tan potentes que quitan el sentido, una IA de los pilotos rivales capaz de poner al jugador contra las cuerdas en cada una de las curvas del circuito..., y todo todo al servicio de la jugabilidad para que nada entorpezca una experiencia inolvidable.

38 [REPORTAJE]



Hemos viajado hasta Londres para ofreceros las primeras impresiones de dos juegos que prometen: «Red Faction» y «Summoner». Acción trepidante y rol son los argumentos principales de estos dos títulos que no tardarán mucho en salir al mercado.

68 [ZONA ON LINE]



Este mes hemos preparado un avance de «War Zone Online», además de ofreceros el primero de una serie de reportajes sobre la generación de personajes en «Baldur's Gate II», junto a nuestras secciones habituales.

60 [REPORTAJE]

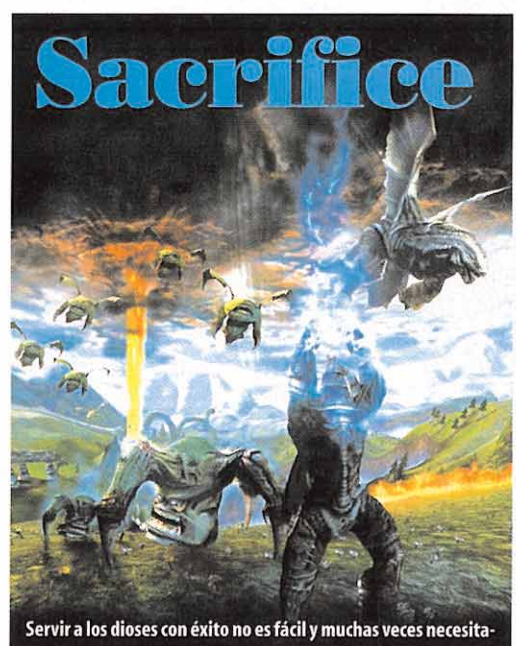


Los otros Juegos de Rol

Detrás de los juegos de rol que triunfan en nuestros ordenadores compatibles hay todo un universo en el que lo más importante es tener un lápiz, un papel, unos dados, un buen libro de reglas y mucha, mucha imaginación.

77 [PUNTO DE MIRA]

116 [PATAS ARRIBA]



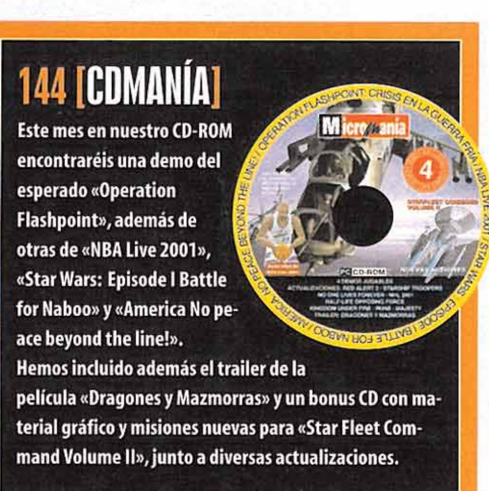
Servir a los dioses con éxito no es fácil y muchas veces necesitarás ayuda para superar las complicadas misiones que nos propone este excepcional juego. Precisamente pensando en eso, hemos preparado este exhaustivo patas arriba de «Sacrifice».

129 [PATAS ARRIBA]



Los laberínticos escenarios de «Oni» no serán una pesadilla gracias a esta guía que hemos preparado para que puedas ayudar a Konoko a superar con facilidad a sus terribles y malvados enemigos.

144 [CDMANÍA]



Este mes en nuestro CD-ROM encontraréis una demo del esperado «Operation Flashpoint», además de otras de «NBA Live 2001», «Star Wars: Episode I Battle for Naboo» y «America No peace beyond the line!».
Hemos incluido además el trailer de la película «Dragones y Mazmorras» y un bonus CD con material gráfico y misiones nuevas para «Star Fleet Command Volume II», junto a diversas actualizaciones.

Editorial

El auge de los juegos online

Resulta evidente que con la masiva incorporación de los usuarios a la gran Red en nuestro país, gracias principalmente a la tarifa plana, los juegos online han alcanzado una relevancia en los hogares de los aficionados españoles al mundo de los videojuegos que hasta hace poco no pasaba de ser un sueño. De esta manera, en la actualidad resulta muy fácil encontrarse con jugadores de nuestra misma ciudad e incluso de nuestro mismo barrio en los superpoblados servidores de «Everquest», «Ultima Online» o «Battlenet». La demanda de los usuarios por este tipo de juegos crece imparable y el mercado se prepara para responder convenientemente con nuevos títulos que ofrezcan innovación y calidad, como el interesante «Starpeace», que recoge elementos de los clásicos simuladores al estilo «Simcity» pero esta vez en un mundo online persistente; o «War Zone Online» y «Dark Age of Camelot», que buscan su lugar frente a los gigantes del género.
Las consolas no podían ignorar este nuevo mercado, y las posibilidades online de Dreamcast se empiezan a explotar ahora con programas como «Phantasy Star Online», un juego excepcional en el que recorreremos escenarios plagados de monstruos que eliminar con la ayuda de nuestros amigos.
Todo este aluvión de juegos capaces de monopolizar tu línea telefónica para siempre jamás (menos mal que tenemos los móviles), viene acompañado de las últimas noticias sobre la nueva generación de consolas. La polémica PlayStation 2, se las tendrá que ver con la GameCube de Nintendo y la esperada consola de Microsoft, XBox, de la que ya se han presentado los primeros juegos en Seattle.
Este mes, además, hemos estado en Londres, en el cuartel general de Volition, viendo las primeras versiones de dos juegos que prometen dar mucho que hablar. «Red Faction», un título de acción en el que todo, absolutamente todo, lo que hay en los escenarios podrá ser destrozado con nuestras armas; y «Summoner», un JDR al que habrá que prestar mucha atención.
Y precisamente sobre el mundo de los juegos de rol, incluimos un reportaje en el que se analizan los principales universos en los que están basados los títulos del género que inundan nuestro disco duro. Y es que hay "otra forma" de jugar en los entornos de programas como «Baldur´s Gate», «Icewind Dale» o «Vampire»..., y sin necesidad de encender tu ordenador.
Todo esto viene acompañado, como en cada número de Micromanía, por nuestras secciones habituales, dedicadas a los distintos géneros, los Puntos de Mira, el suplemento de veinticuatro páginas con las guías de los mejores títulos del momento y el CD-Rom con las demos exclusivas y las actualizaciones de tus juegos favoritos.

La redacción

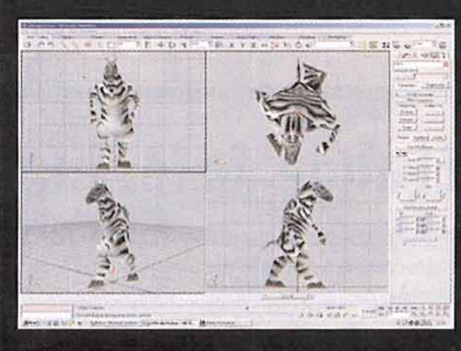
y además...

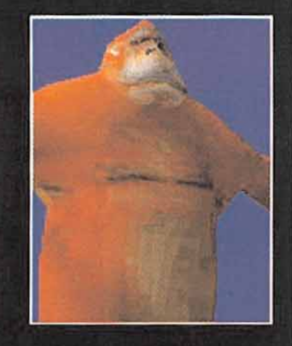
CAPCOM se alía con Electronic Arts

Capcom Eurosoft ha llegado a un acuerdo con Electronic Arts para que distribuya todos sus productos en Europa de ahora en adelante. Según este acuerdo, Electronic Arts comenzará distribuyendo juegos como «Street Fighter EX3» o «Onimusha: Warlords» para Playstation 2 en todos los territorios europeos fuera del Reino Unido. El acuerdo no afecta al ya existente entre Capcom con Titus/Virgin y Eidos, que administran los juegos desarrollados por la compañía para PSOne y Dreamcast.

Nuevo sistema ANTICOPIA

Frente al enorme problema que supone la piratería de software, la gente de Codemasters ha desarrollado un nuevo sistema de protección anticopia para PSOne. A pesar de ser prácticamente imposible evitar que un juego sea duplicado ilegalmente, Codemasters ha incluido un código encriptado en el software del juego «Manager de Liga 2001» que puede identificar si está siendo jugado desde un CD pirateado. Si dicho código encriptado se ejecuta, automáticamente instiga un número de cambios sutiles que afectan a la jugabilidad del programa de forma adversa.





Black & White saldrá en PSOne

El celebrado título diseñado por el maestro Molyneux está apunto de aparecer en la consola más pequeña de Sony. Krisalis ha sido la compañía encargada de la conversión y, a pesar de las limitaciones de la consola, han conseguido un juego tremendamente respetuoso con el original. Tampoco ha sido fácil conseguir que algún distribuidor se atreviera con un título de estas características para una máquina tan popular como Playstation, pero finalmente Midas Entertainment se ha decidido a comprar los derechos del programa. En principio, todos los usuarios de PSOne podréis disfrutar de este juego "divino" en Junio de este mismo año.



HABRÁ expansión de Baldur´s Gate II

La anunciada expansión del juego de rol más aclamado del momento, «Baldur´s Gate II: Shadows of Amn» ha sido anunciada oficialmente. Su título definitivo será «Throne of Bhaal» y, como es habitual, está siendo desarrollado en estos momentos por Bioware. Black Isle se encargará de un módulo que expandirá el vasto universo de los "Reinos Olvidados". «Throne of Bhaal» servirá para cerrar la saga del "Niño de Bhaal" que comenzara allá por 1998 con la aparición del «Baldur´s Gate» original.

NVIDIA ya fabrica chips para XBOX

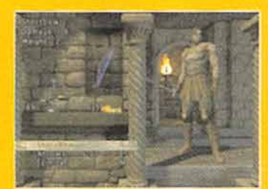
La corporación NVIDIA ha informado que los dos procesadores principales de la consola Xbox, la unidad de procesamiento gráfico (XGPU) y el procesador de comunicaciones (MCPX), han comenzado a fabricarse. El primero contiene más de 60 millones de transistores se ocupa de generar cualquier tipo de imaginería visual. El segundo permite hasta cuatro billones de operaciones por segundo y se encarga de gestionar el sonido 3D y las comunicaciones. Según la compañía, la combinación de ambos procesadores ofrecerá gráficos tridimensionales nunca antes vistos en una consola, vídeos de alta definición y capacidades para conexión por banda ancha.

ALIANZA oscura

Con ese sobrenombre, «Dark Alliance», se conoce al que será el primer juego de la serie «Baldur´s Gate» diseñado para Playstation 2. El programa está siendo desarrollado por Snowblind Studios y será muy diferente a los juegos de la serie que aparecieron anteriormente para PC. No en vano, el juego se desarrolla en un espectacular entorno tridimensional y no estará demasiado inspirado en las reglas oficiales AD&D. Como podéis observar, el aspecto del proyecto es inmejorable. Aunque aquí publiquemos las primeras imágenes del programa, mucho nos tememos que no podremos disfrutar de él hasta finales de este año.

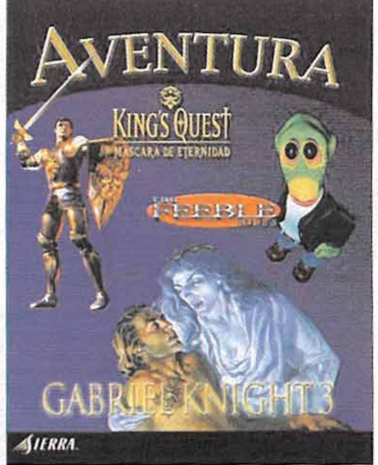








Pack AVENTURA

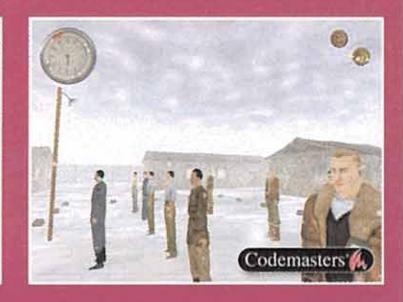




Vivendi Universal Interactive Publishing lanza este mes de Marzo una recopilación con tres de las aventuras de más éxito realizadas por Sierra bajo el nombre de Pack Aventura. Los títulos «Gabriel Knigth 3», «King´s Quest VIII» y «The Feeble Files» son las aventuras escogidas para esta compilación que sale al económico precio de 3 995 ptas., y en la que se conjugan el misterio, el riesgo y la fantasía humorística. Una oportunidad inmejorable para conseguir tres juegos de excelente factura.

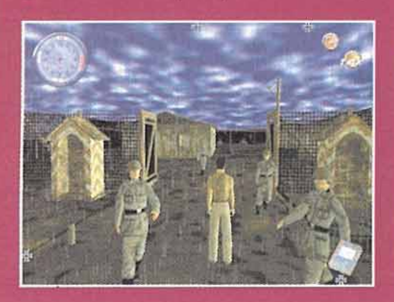
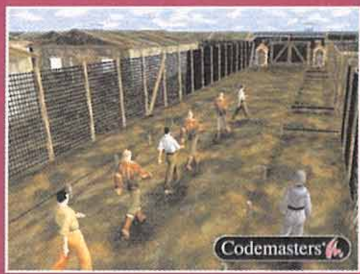




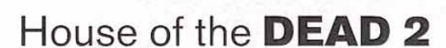


La gran EVASIÓN

Wide Games está diseñando uno de los proyectos más ambiciosos de Codemasters para las próximas navidades. «Prisioner of War» será una aventura de acción en tercera persona ambientada en algunos de los campos de prisioneros más tristemente famosos de la Segunda Guerra Mundial. El juego es una clara apuesta de la compañía por las plataformas de nueva generación, sin olvidarse por supuesto de los PC compatibles. El programa permitirá controlar a cuatro oficiales aliados con diferentes habilidades para la fuga, que tendrán que unir sus esfuerzos para lograr la fuga del siniestro campo de prisioneros en el que se encuentran encerrados.





HAVAS cambia de nombre

Uno de los líderes mundiales en la edición de software para PC, Havas Interactive, cambia de nombre y se convierte en Vivendi Universal Interactive Publishing. El gigante mediático es dueño de prestigiosos estudios de desarrollo como Blizzard y Sierra, Coktel, Knowledge Adventure y Sierra Home. Los estudios que constituían Havas Interactive se han reagrupado bajo las divisiones "Juegos y Educación" en una nueva estructura organizada en 5 mercados principales : Juegos, Educación, Literatura, Salud e Información.

Expansión para ZEUS

Sierra confirma el próximo lanzamiento de una expansión para «Zeus: Señor del Olimpo». La expansión está siendo desarrollada por Impressions Games, y su publicación está prevista para el próximo verano. El nombre de esta expansión aún no ha sido decidido; lo que sí se sabe es que se inspirará en las leyendas y mitos de la Atlántida descritos en las obras del filósofo griego Platón.

FICHAJE estrella en TURBINE

Turbine Entertainment Software, una compañía líder en el desarrollo de videojuegos on-line, acaba de fichar a Jeffrey Anderson como presidente de la compañía. El que fuera anteriormente ejecutivo de Producción de Origin, se une ahora al equipo de Turbine y será ayudado por David Bowman y Michael Steele, vicepresidentes de Producción y Tecnología de la empresa. Este fichaje coincide con la política de expansión de la compañía, decidida a afianzarse como una de las empresas líderes en este sector. Jeffrey Anderson considera que Turbine está posicionada adecuadamente en el mercado para un futuro crecimiento, de tal forma que anuncia numerosos lanzamientos para fechas próximas. Aunque no confirman definitivamente ningún título, habrá que permanecer atento a los nuevos productos de Turbine.

Take-two a por la XBOX

Take-Two Interactive Software ha comenzado a desarrollar varios juegos para la consola Xbox que Microsoft comenzará a distribuir a finales de 2001. Los títulos más destacables son «Grand Theft Auto 3» y «4X4 EVO 2», aunque la compañía ostenta también los derechos de «Midnight Club: Street Racing», «Smuggler´s Run», «Austin Powers», «Oni» o «Duke Nukem».

House of the DEAD 2

Planeta DeAgostini y Empire Interactive han anunciado el lanzamiento de la segunda parte de «House of the Dead» para PC durante el mes de Julio. En esta segunda entrega de la saga, los muertos vivientes amenazan con destruir la humanidad y es necesario que un agente secreto, que encarnaremos nosotros, acabe con la sombría amenaza que se avecina. «House of the Dead 2» permitirá la participación simultánea de varios jugadores a lo largo de seis capítulos de juego y ofrecerá cinco modos distintos de juego, incluyendo los originales de la versión arcade, así como multitud de escenarios. Además, la compañía distribuirá también «Sega Rally» para PC y «Kuri Kuri Mix» para Playstation 2.








Las 1001 noches

Cryo publicará durante este mes «Las Guerras Persas», una mezcla de juego de estrategia en tiempo real y aventura ambientado en el mundo del Islam. El juego incluirá más de 90 unidades diferentes, poderes y artefactos mágicos, así como grandes héroes típicos de las leyendas de las 1001 noches. El argumento del juego está inspirado en ellas y aúna realismo histórico con fantasía legendaria. Como podéis observar, las primeras imágenes del juego llaman la atención por plantear de forma diferente el clásico y bastante manido género de la estrategia en tiempo real.







JUMP distribuirá juegos de VIRGIN

Continuando con su política de distribución de software de entretenimiento, Jump Ordenadores ha firmado un acuerdo con Virgin Interactive para distribuir sus próximos lanzamientos. Entre los títulos ya disponibles en los puntos de venta Jump se encuentran éxitos como «Baldur´s Gate II» o «Giants: Citizen Kabuto». Además, se espera incluir en el catálogo otros lanzamientos de próxima aparición, como «Never Winter Nights». El acuerdo ha entrado en vigor el pasado mes de Marzo, por lo que ya se pueden encontrar los títulos de Virgin en los puntos de venta de Jump.

SANDBOX a por todas

Sandbox Studios Canada se está afianzando como una de las compañías de desarrollo punteras para todas las plataformas. En el año 2000 la compañía estaba formada por cincuenta personas, pero durante este año pretenden doblar la plantilla. La compañía busca nuevos artistas y programadores para sustentar los cuatro proyectos en que están trabajando en estos momentos. TDK Mediactive y Dreamworks han anunciado recientemente que esta compañía está preparando un juego inspirado en la película "Shrek".

MEDPI 2001 en MARBELLA

Reed Exhibitions Iberia organiza la III edición de Medpi España en el Palacio de Ferias y Congresos de Marbella del 18 al 20 de Septiembre de 2001. El salón, conocido como "El Club de Negocios del Multimedia", está concebido como un "encuentro profesional" para fabricantes y distribuidores de software, hardware y telecomunicaciones, y contará con la participación de un centenar de empresas expositoras y con una superficie de 1 500 metros cuadrados.

DINAMIC se ACLARA

Ante las últimas informaciones aparecidas referentes a Dinamic Multimedia, y la confusión que hayan podido provocar entre el público, su gabinete de prensa lanza un comunicado para aclarar que no se cancelará ninguno de los proyectos que tienen previstos. Así, se mantienen todos los lanzamientos en sus fechas anunciadas, o sea que a lo largo del mes de Abril saldrán «Eurotour Cycling», «Un paseo por el Zoo» y «Runaway». Además, «La Prisión» no cerrará sus puertas y permanecerá operativa como hasta ahora.



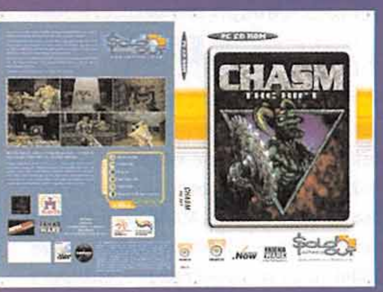
SOLD out

Friendware promociona actualmente su línea de juegos Sold Out, programas de probado prestigio con un precio tan asequible como 995 pesetas. Los juegos que forman parte del catálogo Sold Out son los siguientes: «Atomic Bomberman», las dos partes de «Broken Sword», «Worms» y «Worms Reinforcement», «Screamers Rally» y «Chasm: The Rift». Ni que decir tiene que la lista de títulos se irá ampliando a lo largo de este año. Una buena noticia para los aficionados al software de calidad y a los clásicos que nunca mueren.
















LOS TRES REINOS
el DESTINO del DRAGÓN


OVERMAX STUDIO

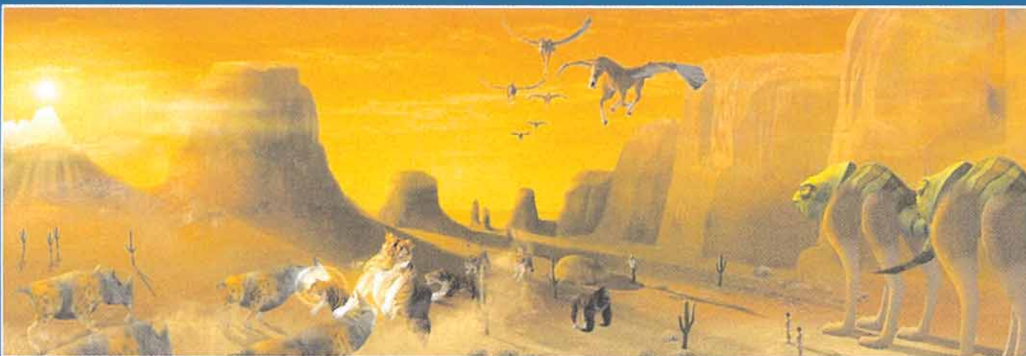

PC CD-ROM

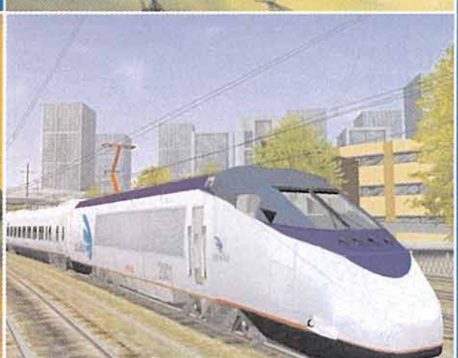
GAMESTOCK 2001

Microsoft empieza a Jugar fuerte



El pasado día 13 de Marzo tuvo lugar la celebración de Gamestock 2001, el evento que, desde hace tres, organiza cada año Microsoft para presentar las novedades en materia de juegos para PC y, ya desde esta edición, las de Xbox. Micromanía acudió a esta edición de Gamestock que será recordada por ser la primera en que los juegos de Xbox vieron la luz ante la prensa especializada de todo el mundo, de forma completa, jugable y mostrando ya, aunque aún muy lejos de poder considerarse juegos acabados, unas maneras sobresalientes. Títulos como «Much's Oddysee», «Azurik», «Project Gotham», «HALO», etc., empezarán a estar en boca de todos en los próximos meses, pues se trata de algunos proyectos realmente atractivos para la consola de Microsoft, con los que se ha empezado a vislumbrar el verdadero y enorme potencial tecnológico de la misma. Muy interesante se presentó la noticia de que un estudio como Bizarre, con su «Project Gotham», una revisión de «Metropolis Street Racer», para Xbox, ha entrado también en la lista de Microsoft, y que precisamente este juego será uno de los que más pronto aparecerán en el mercado, tras el lanzamiento de la máquina. Por supuesto, el PC también se mantuvo en el punto de mira de todos los asistentes al evento. Para compatibles pudimos ver desde continuaciones (de un aspecto inmejorable) de algunos títulos insignia como «Fligh Simulator», hasta novedades como el esperado «Dungeon Siege», de Gas Powered Games, así como otros juegos: «Sigma», «Train Simulator» o «Mech Commander 2». Al evento asistieron los principales responsables de los estudios de desarrollo, como Lorne Lanning (Oddworld Inhabitants), Martin Chudley (Bizarre), Alex Garden (Relic), Chris Taylor (Gas Powered Games), etc. que presentaron los títulos y departieron con los asistentes sobre lo que esperan conseguir con estos proyectos, anticipando jugosa información sobre los mismos. En el próximo número de Micromanía, podréis encontrar un completo reportaje sobre todos estos nuevos títulos.



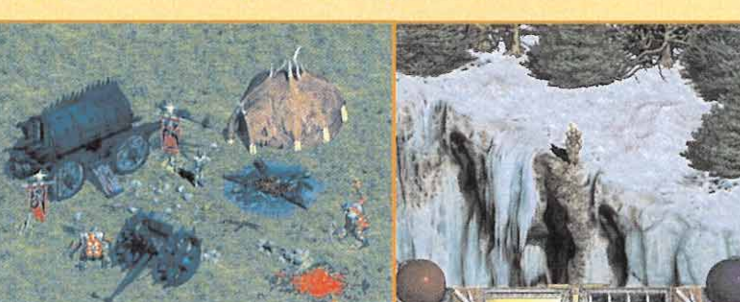


Blizzard nos enseña sus cartas

Justo antes del cierre de este número hemos encontrado un hueco en nuestra apretada agenda para viajar a París donde Blizzard nos ha mostrado los últimos progresos realizados en el desarrollo de dos de los juegos más esperados por casi todo el mundo, la expansión «Diablo II: Lord Of Darkness», cuya aparición en Junio es casi inminente, y «Warcraft III», que está previsto para Diciembre de este año. Aunque el mes que viene os ofreceremos un reportaje más amplio, con muchos más detalles, sirva esta pequeña noticia para ir abriendo boca ante las delicias que los chicos de Blizzard nos tienen preparados.

Por lo que respecta a la expansión de «Diablo II», por fin hemos podido ver en acción a los dos nuevos personajes del juego, la asesina y el druida. Cada uno de ellos tendrá más de 30 nuevas habilidades, divididas entre sus tres categorías. Así, la asesina será en una experta en el combate cuerpo a cuerpo mediante las artes marciales, y además podrá fijar todo tipo de trampas que se activarán ante la presencia de enemigos. El druida, por su parte, poseerá como habilidad más destacada la capacidad de convertirse en un hombre-lobo o un hombre-oso, consiguiendo que su capacidad de lucha se incremente exponencialmente. Además, también podrá invocar lobos, osos o cuervos para que combatan por él así como lanzar hechizos elementales creando tormentas, huracanes o incluso volcanes.

En cuanto a «Warcraft III», hemos podido ahondar un poco más en la figura del héroe, probablemente la unidad más característica del juego. Al parecer cada una de las cuatro razas del juego, que al final serán los humanos, los orcos, los elfos de la noche y los zombies, tendrá seis tipos de héroe diferentes, y cada uno de ellos poseerá sus propios poderes, hechizos y habilidades de combate. Además también podrán utilizar todo tipo de objetos, tanto normales como mágicos, que obtendrán tras matar a un enemigo, o incluso comprándolos en tiendas. También hemos podido apreciar los increíbles gráficos 3D del juego, así como el avanzado sistema de alianzas que permitirá incluso que jugadores aliados compartan el control de sus unidades.



Playmanía

Apuesta por la acción.



Como siempre, este número de PlayManía está repleto de buenos temas para todos los que tengan una PlayStation o una PS2. Así, la revista número 1 de PlayStation te ofrece un amplio reportaje sobre «C-12», el próximo crack de la gris de Sony. Además, te adelanta cómo nos va a sorprender el genial «Metal Gear Solid 2» de Konami y te cuenta con detalle todo lo que Sega puede hacer por las consolas de Sony. Por supuesto, comenta novedades del calibre de «Fear Effect 2» o «Digimon» para PlayStation y genialidades como «ZOE» para PS2. En su suplemento gratuito habitual, PlayManía te presenta un recopilación de más de 2 000 trucos, y en su separata central las guías de «Dino Crisis 2», «Donal Duck» y «Legend of Dragoon». ¿Qué, te parece poco? Pues anota una comparativa de deportes de riesgo, las mejores previews del momento, el Consultorio, la Guía de Compras... Todo esto y mucho más por sólo 450 pesetas.

Revista Oficial Dreamcast

Shenmue 2: El sueño continúa

El número 16 de la Revista Oficial Dreamcast ofrece como tema principal un adelanto del esperadísimo «Shenmue 2», en el que se desvela cómo será la aventura más grande del año. Otros grandes títulos comparten también espacio con el juego de Yu Suzuki. Una guía completa para ser el mejor aventurero en «Phantasy Star Online», un comentario a fondo del genial «Grandia 2», las previews de dos bombazos como «Skies of Arcadia» o «Daytona USA 2001», y las primeras imágenes de «Crazy Taxi 2», merecen también un espacio destacado en la revista.



Nintendo Acción

Por fin Pokémon Oro y Plata en castellano



Las nuevas ediciones Oro y Plata son la estrella del número 101 de Nintendo Acción. Hacen una cobertura especial del juego, que incluye una detallada preview con todas las pantallas en castellano y un póster gigante. Además encontraréis la primera review de «Banjo-Tooie» para Nintendo 64, y trucos, claves y mapas para «Donkey Kong Country», «007 The world is not enough», «Majora´s Mask» y «Perfect Dark». En la Revista Pokémon, que alcanza elnúmero 9, desvelan nuevos trucos para Pokémon Amarillo y regalan dos exclusivos pósters de Pokémon Oro y Plata.

PC Manía

El mes del MP3



El número 18 de PC Manía te ofrece dos comparativas MP3. La primera, de software, analiza los "rippers" de libre distribución. La segunda, de hardware, hace lo propio con los reproductores. "Sintetizador 2000", la aplicación completa y gratuita de Data Becker que te regalamos, también está relacionada con el sonido digital: incluye 100 melodías MIDI, 236 instrumentos, 36 acompañamientos y más de 70 efectos especiales. Pero eso no es todo. Abrimos la sección PC Práctico con un amplio informe en el que te contamos cómo montar tu ordenador ideal; ponemos al descubierto los secretos mejor guardados de la banca electrónica; investigamos qué hay detrás de los portales de opinión; y hacemos una selección de las mejores ofertas inmobiliarias de la Red...





Hobby Consolas

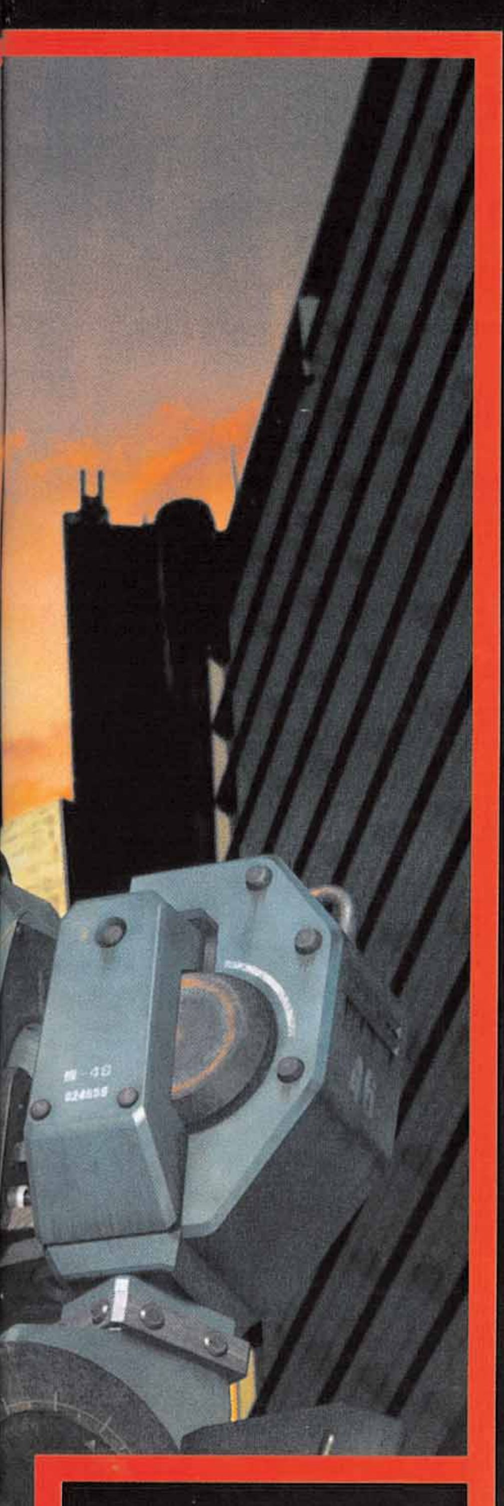
Los Primeros Juegos de XBOX

Hobby Consolas sigue superándose número tras número, y este mes os ofrecen tres interesantísimos reportajes sobre los primeros juegos de Xbox, el esperadísimo «Alone in the Dark IV», y los grandes títulos de PC que desembarcan en las consolas: «Los Sims», «Baldur's Gate» y «Black & White». También os han preparado una extensa review y la guía del "sugerente" «Fear Effect 2», y un amplio informe sobre «Onimusha», el nuevo juego de Capcom para PS 2 que arrasa en Japón. Sumadle el resto de secciones habituales y os encontraréis ante una compra obligada por su cantidad y calidad. Y ya sabéis: ¡sólo 450 ptas!



Project Eden

Se trata de uno de los proyectos más ambiciosos e importantes de Core y EIDOS para el 2001, y bebe de las fuentes de diversos géneros, pero destacando su componente de acción sobre cualquier otro. «Project Eden» invita a disfrutar de la acción estratégica con la coordinación de un grupo de personajes dotados de distintas habilidades, en un universo futurista y bastante tenebroso. El guión del juego es realmente complejo y ese es uno de sus puntos fuertes. Sumerge al jugador en una historia que pretende sorprender, con unos tintes "cyberpunk" ciertamente acusados.s



Robot Warlords

Tan sólo para PlayStation 2 se presenta uno de los nuevos títulos de Acclaim, que perpetúa un muy particular y único estilo de aroma nipón, que parece dominar en muchos de los juegos que últimamente se preparan para la consola de Sony. «Robot Warlords», a diferencia de otros productos como «ZOE» aún tiene que demostrar hasta donde puede llegar en este peculiar género de "mechs", aunque se perfila como un juego bastante notable, al menos en su apartado visual y afrontando una oferta estratégica que no es muy habitual en los últimos lanzamientos para PS2.

Shenmue II

Aunque los últimos meses han sido bastante agitados para Sega, Dreamcast y todos los usuarios de esta máquina, parece que al menos los últimos tienen asegurado un nuevo gran juego en la forma de la segunda parte de «Shenmue». La duda está en todo lo relacionado con su fecha de lanzamiento, así como si aparecerá únicamente para esta consola, dado el giro que ha tomado Sega en su nueva política de desarrollos. En todo caso, parece que un juego como «Shenmue II» es toda una gran noticia en sí mismo.

• Compañía: **VIRTUAL TOYS** • En preparación: **PC** • Género: **ACCIÓN**

TORRENTE El juego

El hecho que un equipo español, prácticamente desconocido hasta la fecha, estuviera preparando un juego basado en el personaje más taquillero de la historia del cine español, nos cogió casi por sorpresa hace muy pocas semanas. «Torrente, el juego», a una fecha cercana del estreno de la segunda película de Santiago Segura, será tan divertido e irreverente como ésta, y con un poco de suerte y algo de apoyo de los usuarios de software español quizá consiga tanto éxito como la película. Micromanía pudo charlar con Virtual Toys sobre su proyecto, que os presentamos en las siguientes páginas.

Vuelve el poli

Pasar de las máquinas recreativas de serie B al mundo de los videojuegos no parece el camino más habitual para un equipo de desarrollo joven, aunque sobradamente preparado. Pero Virtual Toys no es una compañía al uso en este mundillo. Fundada hace cinco años, y con sus oficinas en la madrileña localidad de Torrejón, Virtual Toys es una compañía que puede ser todo, menos unos aficionados ingenuos.

Destacar en la creación de juegos de ordenador y consolas está cada día más difícil, pero tener las ideas claras ayuda bastante en el camino. Ese se convierte en el primer punto que puede situar a este joven equipo, con tan sólo cinco años de vida como compañía, en el punto de partida adecuado para que su primer proyecto, «Torrente, el juego», que llega además con la vitola de licencia de cine, suponga un nuevo impulso a la creación de juegos en nuestro país.

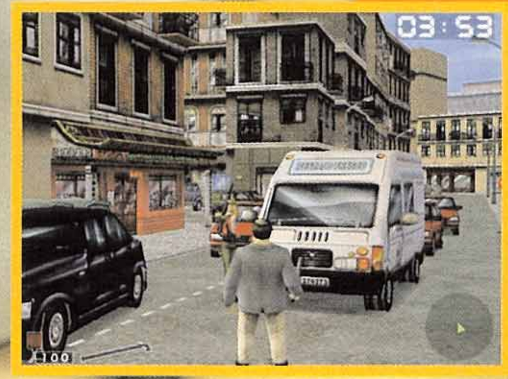
SISTEMAS PROPIOS

No se puede hablar de «Torrente» como un juego que se quiera aprovechar del tirón comercial de las dos películas dirigidas por Santiago Segura, para ofrecer un producto de calidad mediocre. Muy al contrario, y pese a que Jesús Iglesias, productor de Virtual Toys y «Torrente» confiesa que no se trata de una superproducción, la claridad de criterios en lo que se ha querido buscar con el juego, se ha plasmado con una gran calidad técnica y puntos bastante sólidos en el apoyo de la jugabilidad. "En cierto sentido", comenta Jesús, «Torrente» es un juego que reúne ingredientes de títulos que pueden parecer dispares como «Quake», aunque usando la perspectiva en tercera persona", y «Crazy Taxi». Es decir, es un juego de acción, donde lo que importa es que todo resulte muy divertido y jugable."

La búsqueda de esta diversión y un nivel de adicción que



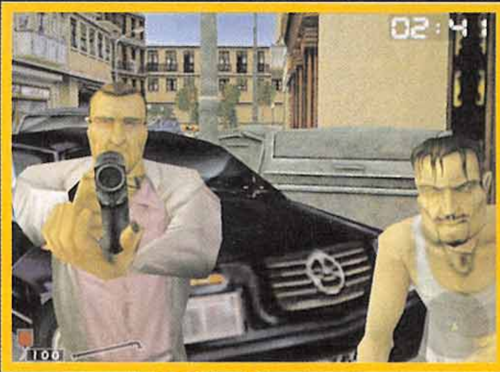
¿Qué es eso? ¿Un restaurante chino? Vamos a ver, chinita, pero ¿ya habéis mejorado la comida o seguís dando esa mermelada agridulce?



El control de la IA en personajes y vehículos permite un comportamiento muy realista del tráfico y los NPC que circulan por las calles.



Los enemigos de Torrente le acosan sin cesar por toda la ciudad, y pueden aparecer en los lugares más insospechados. Hay que andar con mil ojos.



la perspectiva en primera persona estará accesible, aunque todo el juego ha sido ideado para ser jugado con el personaje principal en pantalla.



Las calles de Marbella están a punto de conocer al brazo más tonto de la ley... y al más grotesco, maleducado, grosero y descarado que se imagine.

sean capaces de enganchar al jugador fuertemente no impide que «Torrente» esté contemplado como un proyecto muy bien cimentado en su base técnica. Virtual Toys estuvo, hace tiempo, desarrollando la tecnología de base, herramientas y engine 3D para afrontar un desarrollo como el de «Torrente», y aunque en su momento un juego basado en la primera película estuvo en vías de creación, finalmente no llegó a ver la luz. Ahora, y con este nuevo juego que se inspira en el personaje y su ambiente, y con influencias de la película, aunque no basado en su argumento enteramente, el equipo finalmente ha cumplido su deseo de entrar en el mercado.

Virtual Toys afronta el reto del desarrollo desde una perspectiva inusual. Las distintas fases que forman el juego se basan en una estructura general que, en lugar de depender de uno o varios miembros del equipo, comandados por un jefe de diseño, se elaboran en varios grupos formados por un programador, uno o más artistas gráficos, animadores y diseñadores. Cada uno de estos grupos elabora uno o más niveles, que van pasando para su testeo y depuración a otro grupo similar, de forma que, finalmente, todos los integrantes del equipo han colaborado en todas las partes del proyecto. De este modo tan singular, el trabajo se acelera y todos se sienten mucho más involucrados con el producto final y la jugabilidad.

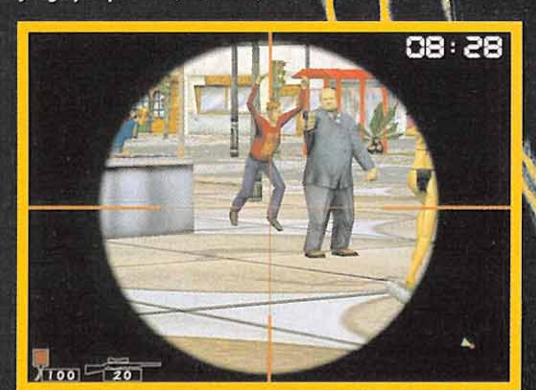


UN POLI EN ACCIÓN

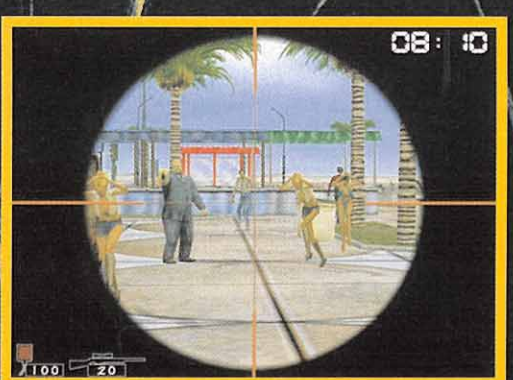
El personaje protagonista, por supuesto, es el "alter ego" de Santiago Segura en la gran pantalla, y el que da nombre al juego y la película, Torrente, la antítesis del buen policía. Y la forma de juego de acción que Virtual Toys ha dado a su proyecto está tomada desde una perspectiva que a priori parece muy sencilla y fácil de poner en práctica, pero que requiere no poco trabajo y complejidad técnica.

Todas las fases de «Torrente» tienen lugar en escenarios exteriores, en que el jugador manejará al personaje desde la perspectiva base de tercera persona o la alternativa de primera persona (aunque se recomienda la mencionada en primer lugar) y donde tendrá que cumplir distintos objetivos, aunque siempre con una mecánica base de ir evitando a los malos y disparando sin cesar. La acción se sucede de forma frenética, aunque no caótica y, en contra de lo que pueda parecer, no se puede ir a lo loco, sino pensando muy mucho el siguiente paso a dar. Aquí interviene de manera decisiva la enormidad de los escenarios y el excelente trabajo en Inteligencia Artificial que Virtual Toys está llevando a cabo con su proyecto.

El sistema urbano ideado por el equipo para «Torrente» tie-►



Ciertas armas poseen mira telescópica y un potente zoom para afinar la puntería. Además, es posible moverse y andar mientras están en uso.



Los transeúntes inocentes intentan escapar a la carrera pues pueden salir heridos. De todos modos, nadie es del todo inocente para Torrente...

UNA SÓLIDA FORMACIÓN

Virtual Toys es un equipo recién nacido al mundo de los videojuegos pero, en contra de lo que se pueda pensar, no se trata de un grupo de amigos reunidos para desarrollar juego de forma osada y porque sí.

La compañía, que ya cuenta con cinco años de vida, está formada por profesionales de la informática, la programación, la física, música, etc. con una más que sólida formación en distintos campos. Hasta ahora sus trabajos habían entrado en el terreno del multimedia interactivo o el diseño y creación de sistemas operativos y programación de máquina recreativas de serie B (las populares tragaperras). Entre otras compañías, han ideado sistemas de nuevo cuño para Recreativos Franco, con un éxito notable.

El paso al videojuego ha llegado de un modo casi natural, ya que casi todos los integrantes de Virtual Toys son aficionados a este mundillo, y les ha estado rondando la idea de entrar en el diseño y creación de juegos desde hace tiempo. Y, bueno, por fin lo han hecho.



Esta inquietud les ha hecho mantener contactos serios con diversas distribuidoras a nivel internacional, viajando a ferias como el ECTS y sopesando la posibilidad de que "Torrente" aparezca en mercados fuera de nuestras fronteras. Además, Virtual Toys es una compañía que posee la licencia de creación para consolas como PlayStation, y esperan poder entrar también en el mercado de las máquinas de nueva generación (Xbox, GameCube y PlayStation 2 están en su punto de mira, pero hay que esperar a obtener la licencia oficial de desarrolladores).

Varios proyectos están ya en marcha, y sólo esperan al pistoletazo de salida. Si "Torrente" funciona con un éxito aceptable en el mercado, es posible que dentro de muy poco volvamos a hablar de Virtual Toys sobre nuevos títulos, de los que Micromanía pudo contemplar uno en un estado de diseño muy avanzado, con secuencias ya jugables, que prometen alcanzar una calidad realmente elevada.



Una simulación física muy realista es otro de los apartados más cuidados en «Torrente». Los objetos pueden caer y rodar por todo el escenario.



Los ataques en grupo suelen ser una constante en el juego, pero algunos de los enemigos no son demasiado peligrosos, aún así.



El control total sobre la perspectiva de cámara es un aspecto que deja al jugador siempre el mejor ángulo para atacar y defenderse.

ne en cuenta detalles como un tráfico real, en que los vehículos que circulan sin cesar por la ciudad (Marbella o Madrid) afectan a la acción, de modo que se paran en semáforos, provocan atascos e incluso pueden llegar a atropellar a los personajes, incluyendo al inefable policía, si saltan de repente al asfalto. Por otro lado, los escenarios de «Torrente» son urbes "vivas", plagadas de personajes secundarios que huyen, se esconden, pueden ser alcanzados por disparos (del jugador y de los enemigos) y hacen gala de una conducta bastante lógica e inteligente en sus reacciones.

En este momento se debe hacer mención de las excelentes animaciones de los personajes, basadas en un sistema de esqueletos para los modelos 3D, que les hace responder con mucha naturalidad en sus movimientos, además del buen trabajo en la animación.

VARIEDAD EN LA ACCIÓN

«Torrente», pese a ser en su base un juego de acción, no es un proyecto que pretenda resultar repetitivo en su jugabilidad. Muy al contrario, los chicos de Virtual Toys (y la chica, encargada de la dirección artística del proyecto y cuya influencia en el producto es notoria y sobresaliente) están haciendo del juego un título variado en sus posibilidades. Existen distintos estilos en el desarrollo de cada nivel, que a modo de "minijuegos", muchas veces, aportan ese toque diferencial entre fases que ayuda a no cansar al jugador, además de poner a prueba distintas habilidades, no sólo la precisión, sino también los reflejos y la tensión.

La aparición, por otra parte, de personajes secundarios que se inspiran en los de la segunda película, como Cuco o Spinelli, tiene mucho que ver con esta variedad de acción y posibilidades. Ya que no todo se limita a matar a los malos, muchas veces Torrente tendrá que encargarse de la protección de algunos de estos personajes, o de rescatar a los mismos de una situación apurada.

El uso de distintas armas, que pueden ir desde un bate de baseball hasta sofisticados rifles con mira telescópica y dotados de zoom, o demoledores lanzagranadas y bazookas, añaden, por otro lado, muchas más posibilidades.

Todo lo visto hasta el momento hace indicar que «Torrente, el juego», se perfila como un título realmente prometedor, muy bien diseñado dentro de lo que pretende ser, o sea un juego de acción, y dotado de un nivel técnico que no tiene nada que envidiar a producciones de mucho más renombre y presupuesto.

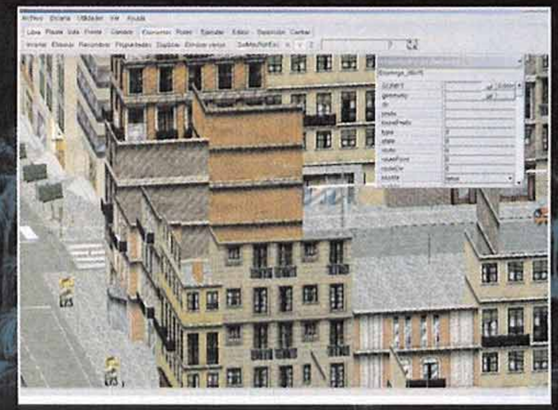
La sólida formación informática de los componentes de Virtual Toys, sin duda, puede ayudar mucho tanto a éste como a futuros proyectos (algunos realmente espectaculares, por lo que el equipo enseñó a Micromanía, en nuestra visita a sus oficinas), como el mismo engine de «Torrente» demuestra cuando se ve el juego en movimiento. Y, claro está, el juego refleja además a la perfección la particular personalidad de su protagonista. Las animaciones, gestos y voces, que el propio Santiago Segura se encargará de doblar, hacen pensar que lo que vemos ante nuestros ojos es el mismísimo policía del Atleti, salido del cine y metido en un monitor.

Dentro de muy poco, si no se tuercen las cosas, Virtual Toys tendrá finalizado «Torrente» y estará disponible en el mercado español, y con suerte también en el internacional. Lo atractivo del título, a priori, y un precio que se espera sea bastante asequible, pueden ayudar a que el software español tome nuevos impulsos y se expanda con equipos jóvenes como éste, llenos de buenas ideas y frescura, que sitúen el videojuego en nuestro país un poquito más arriba de lo que está en el panorama internacional.

F.D.L.



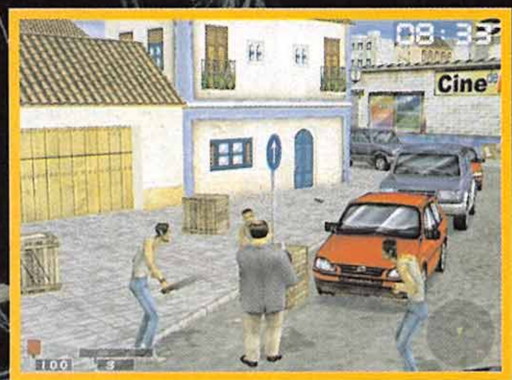
UN TRABAJO COMPLETO



Uno de los aspectos que más llama la atención en el desarrollo de «Torrente, el juego», no se refiere al juego en sí mismo, sino a la producción que ha llevado a cabo Virtual Toys.

Todo el desarrollo se basa, exceptuando herramientas estándar de diseño gráfico, en tecnología propia. Y aunque muchas de estas herramientas habían sido creadas con anterioridad al propio juego, no deja de sorprender que siendo un proyecto en el que se ha partido de cero, la compañía haya tardado menos de un año en tenerlo a punto.

Especial atención merece, entre otros, el editor de niveles creado por el equipo para «Torrente». Esta herramienta, basada en OpenGL posee una enorme flexibilidad y potencia para la creación de mapas y fases completas. Y al decir completas, queremos afirmar precisamente eso, pues los scripts que es capaz de manejar este editor, en conjunto con el engine del juego, permiten asignar tantas variables a objetos y personajes, amén de gestionar fases completas en su diseño, de un tirón, que resulta sorprendente comprobar cómo se puede diseñar de un modo bastante intuitivo.



Si se arma una pelea en medio de la calzada, los vehículos se detendrán para no atropellar a los personajes que ahí se encuentren.


TRIBES 2
Un Combate en Equipo a Gran Escala
Copyright 2000 Sierra On-Line Inc. Todos los derechos reservados. Inc. Dynamix es una marca comercial registrada de Dynamix Inc. AM Advertising - RCS: Paris B 428 773 063 - 0135B PUBT2 EUR
TRIBES 2
PC CD-ROM
- Un juego de lucha de TRIBUS que mezcla acción y combate táctico.
- Un motor gráfico revolucionario: extensos y espectaculares escenarios en 3D.
- Un asombroso juego en equipo en el que podrán participar hasta 62 jugadores.
SIERRA
www.sierra.com
VU INTERACTIVE PUBLISHING ESPAÑA, S.L. • NTRA. SRA. DE VALVERDE, 23 • 28034 MADRID • TEL. 91 735 55 02 • FAX: 91 735 27 30

La magia de los Dragones

• Compañía: **UBI SOFT** • En preparación: **PC** • Género: **AVENTURA / JDR**

Anne McCaffrey es, muy probablemente, una de las escritoras de ciencia ficción británicas más prestigiosas, aunque en nuestro país su obra no es demasiado conocida. Probablemente el trabajo que le ha dado más fama haya sido la serie de novelas de los Jinetes de Dragones, ambientadas en el mundo fantástico de Pern. Pues bien, después de cautivar a millones de lectores en todo el mundo el rico universo de Anne McCaffrey va a saltar de la mano de Ubi a las pantallas de nuestros ordenadores y, por lo que hemos podido ver, no va a desmerecer en absoluto el excelente trabajo de esta veterana escritora.



Dragon Raiders

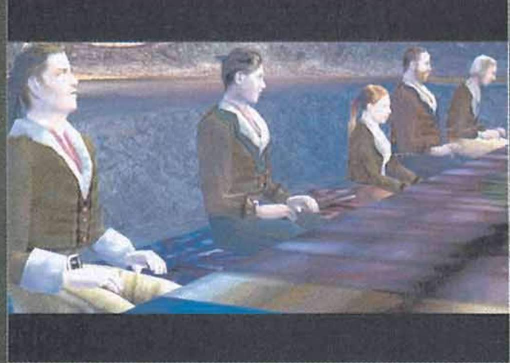
«Dragon Raiders» se presenta como un juego con elementos de aventura, JDR y combate, todos ellos combinados en una historia épica que se desarrolla dentro del mundo de Pern. Al igual que sucedía con los juegos de la serie «Discworld», que también están ambientados en un mundo fantástico surgido de una serie de novelas de ficción, no es imprescindible que el usuario del juego haya leído los libros, pero sin duda resulta de mucha ayuda. El equipo de desarrollo de Ubi se ha reunido en numerosas ocasiones con Anne McCaffrey, que tiene 70 años y reside en Irlanda, para asegurarse de que tanto las criaturas como los diálogos o la ambientación en general se corresponden con su visión del mundo de Pern. Como nos explicaba Ian Mathias, productor del juego, "No hemos trabajado sobre un único libro, sino que hemos creado una historia totalmente nueva. De hecho pensamos que hubiera sido prácticamente imposible extraer personajes de los libros de Anne, porque es seguro que los ávidos fans hubieran encontrado montones de inexactitudes e incorrecciones. «Dragon Raiders» es un producto muy ambicioso y el motivo de que hayamos tardado tanto en producirlo es que hemos creado montones de herramientas propias que, eso sí, ahora podremos utilizar en juegos subsiguientes, aunque he de admitir que ha sido mucho más difícil de lo que esperábamos. No obstante, el resultado merecerá ampliamente el tiempo y el esfuerzo empleados."

RECREACIÓN FIEL

La primera impresión que se obtiene cuando el juego se pone en marcha es la de que los estupendos gráficos, los soberbios diálogos y, en general, el aspecto cinematográfico del juego se han combinado para conseguir un producto en el que la tecnología y el argumento van de la mano ya que ninguno destaca sobre el otro. Eso sí, tanto los personajes como la ambientación del mundo en el que se mueven, que no es de ciencia ficción ni de fantasía sino una mezcla entre ambos, sólo podrán ser apreciados en todos sus matices por aquellos que hayan leído algunos de los libros. Aquellos que no conozcan la serie de Pern "sólamente" quedarán impresionados por su tamaño, la riqueza de sus diálogos o la enorme calidad de sus texturas. Como es fácil imaginar, «Dragon Raiders» tiene mucho que ver con los dragones y, al igual que la mayoría de los juegos, gira alrededor de la lucha entre el bien y el mal. Sin embargo, hay una característica propia del mundo de Pern que resulta fundamental para comprender el argumento. Se trata de la "Thread" (algo así como la "Hebra", en inglés). Esta misteriosa entidad, que podría ser comparada a un virus, ataca el mundo de Pern cada 200 años y lo hace durante largos periodos de tiempo, con la forma de una lluvia de microorganismos que destruye absolutamente todo excepto la piedra, el metal y el agua. Afortunadamente esta amenaza no es invencible, ya que tanto el fuego como el agua pueden acabar con ella. En su intento por defenderse los habitantes de Pern mutaron genéticamente a una forma de vida similar a los dragones de leyenda. Estas nuevas y gigantescas criaturas, que al nacer se emparejan con un humano, resultaron ser el arma más efectiva contra la "Thread", tanto por su capacidad para expulsar fuego como por la de volar o teleportarse o por sus habilidades ➤

«Dragon Raiders» recoge toda la magia y el encanto de las novelas de la escritora británica Anne McCaffrey

El juego nos ofrecerá una interesante mezcla de rol y aventura que promete agradar por igual a los aficionados a ambos géneros



Los Jinetes de los Dragones son una organización de tipo casi militar con abundantes miembros en sus filas.

Extras

«Dragon Raiders» ofrecerá más de 25 horas de juego. Aunque no se trata de un título dirigido a jugadores expertos, sí que incluirá abundantes historias y localizaciones secretas para aquellos que quieran buscar más de lo estrictamente necesario, lo que lo convierte en un juego extremadamente reutilizable. Además, al morir no habrá que empezar desde el principio sino desde un lugar cercano a donde se produjera la muerte. Por otra parte, aunque estrictamente hablando sólo hay que encontrar una mujer para el puesto de Jinete de oro, se podrán encontrar hasta 10 candidatas diferentes, lo que implica un aumento proporcional en el número de historias.

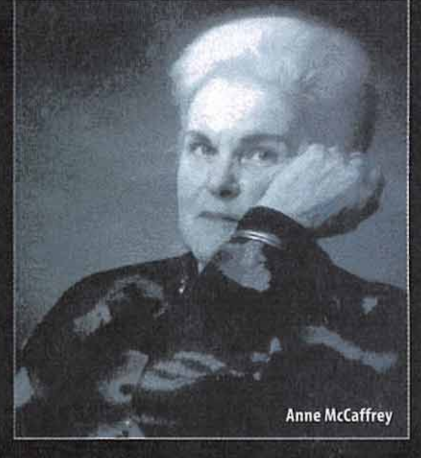


Estos dos personajes son Mathias y Skies, respectivamente, el productor y el diseñador jefe de «Dragon Raiders».

El maravilloso mundo de Anne

Ian Mathias, persona fundamental para el desarrollo del juego, fue sorprendentemente honesto al reconocer que no era fan de Anne McCaffrey al comienzo del proyecto, aunque luego, eso sí, fue absorbido por el mundo de Pern. Le dedicó una sonrisa a Anne al explicarnos que cuando estaba documentándose para el juego y se tenía que reunir con ella, la anciana escritora, con 70 años a sus espaldas, era una verdadera mina de información. "Podrías pensar que la señora no se acordaría de nada, pero todo el mundo de Pern está dentro de su cabeza. Le preguntábamos cualquier cosa y sus respuestas eran inmediatas y detalladas. Estoy seguro de que el juego no sólo agradará a los seguidores de Anne McCaffrey, sino que la gente que lo juegue y no haya oído hablar del mundo de Pern irá y comprará los libros enamorados del encanto de los personajes.

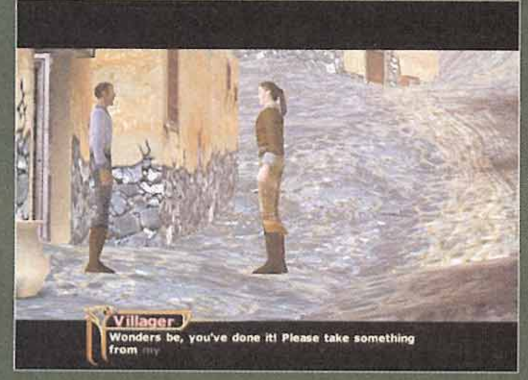


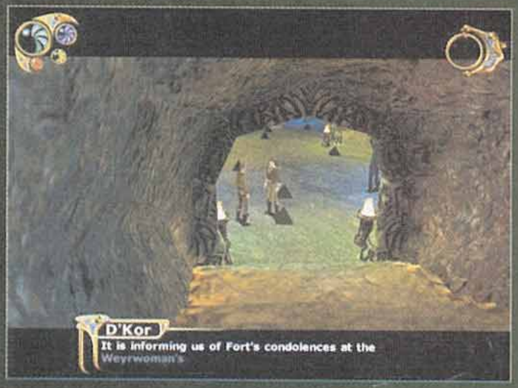


Anne McCaffrey





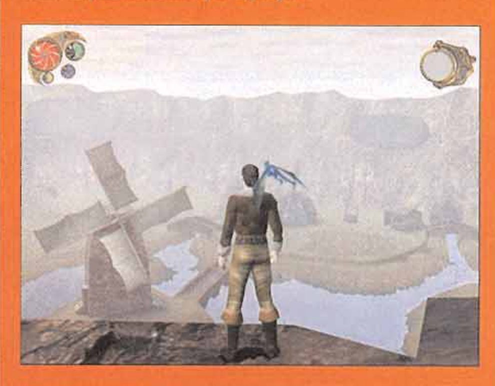


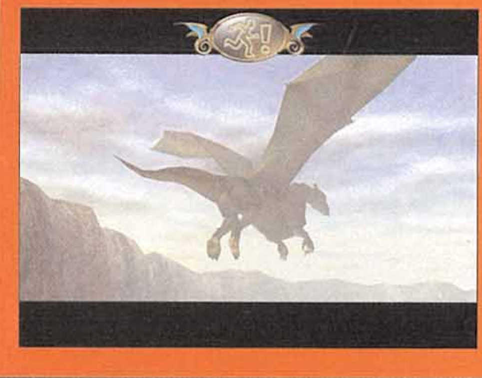




Mantén el control

El sistema de control de «Dragon Raiders» está extremadamente detallado y cubre las abundantes opciones disponibles en el juego. Por una parte en todo momento habrá un pequeño dragón flotando alrededor de nuestra cabeza que nos proporcionará una ayuda valiosísima indicándonos dónde y cuándo podemos esconderemos, qué habilidades utilizar o cómo realizar determinadas tareas. Por otro lado dispondremos de un inventario desde el que podremos acceder a las habilidades de nuestro personaje, que puede llegar a aprender un total de ocho diferentes. Además, también contaremos con un diario que se irá escribiendo de manera automática a medida que avancemos por el juego.





telepáticas. Aunque el juego está ambientado en un periodo de tiempo que no se cubre en los libros, todas las tecnologías y artefactos de estos también estarán presentes. Como nos explicó Olly Skyes, diseñador jefe del juego: "Anne nos ha dado una gran licencia creativa, pero siempre nos hemos mantenido dentro de los límites marcados por sus historias. Disponíamos de 2000 años de la historia del mundo de Pern, y aunque hemos tomado ideas de todo este intervalo, hemos ambientado el juego en el periodo central."

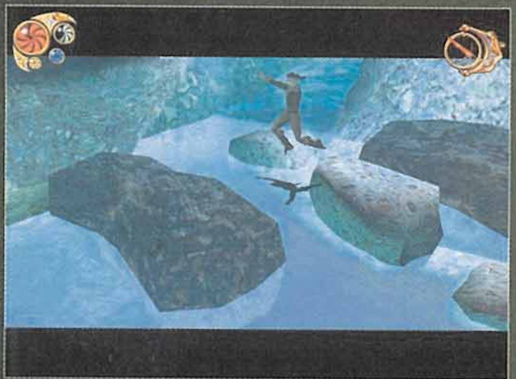
La calidad de su ambientación así como la profundidad de su argumento son las bazas que jugará el nuevo trabajo de Ubi

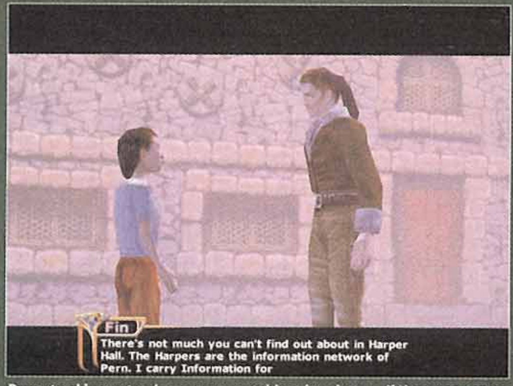
EL PODER DE LOS DRAGONES

El personaje central del juego será D'Kor, que lo comienza unido a un dragón llamado Zenth con el que tiene un vínculo irrompible. Aunque la mayor parte del juego se ve a través de los ojos de D'Kor, el dragón siempre estará presente. Al parecer, el dragón, que puede matar a la "Thread" con su aliento, jugará un papel fundamental en el desarrollo del juego, aunque los detalles acerca de éste no han sido revelados todavía. Sabemos, eso sí, que nuestra relación con el dragón será como la que se podría tener con un mentor, un amigo o un asistente, dependiendo de la situación, pero que en ningún caso debería ser entendido exclusivamente como un medio de transporte o de combate. Skyes, por su parte, nos dio algunos detalles más del argumento del juego: "Existen cinco categorías de Jinetes de Dragones: verdes, los del nivel más bajo que montan pequeños dragones femeninos, azules, marrones, de bronce y de oro. D'Kor es un Jinete de Dragón de bronce, pero dentro de esta categoría existe a su vez toda una jerarquía como la que pudiera existir en un ejército. Nosotros comenzaremos como un jinete de bronce de bajo rango y nuestro objetivo será subir en el escalafón cumpliendo todas las misiones y tareas que se nos vayan ofreciendo y aprovechando la muerte de otros personaje. Cuanto mayor rango tengamos más respeto obtendremos y, por lo tanto, podremos acceder a más lugares y más gente estará dispuesta a hablar con nosotros." Mathias aprovechó para añadir: "El juego tiene un aspecto muy parecido al de los juegos de rol, y de hecho sus interfaces y estadísticas resultarán muy familiares a los aficionados a ese género, pero básicamente se trata de una aventura con muchos puzzles y algo de acción."
"En cuanto a la historia en sí, el acontecimiento a partir del cual comienza el juego es que la mujer que ostenta el rango de Jinete de oro (sólo hay una) ha muerto y debes buscar un nuevo jinete que ocupe su lugar. El tiempo apremia, además, pues un dragón no puede sobrevivir mucho tiempo sin tener un jinete." El juego se moverá entre cuatro localizaciones principales, aunque la función de la primera de ellas será la de introducir el ambiente general del juego.

Es fácil infravalorar «Dragon Raiders» considerándolo un juego más de aventura con elementos de rol, pero tras contemplar sus muchas virtudes hasta el jugador más exigente quedará satisfecho. Su argumento repleto de intriga contendrá más de cuatro horas de diálogos y a medida que se vaya desarrollando su historia repleta de matices nos hará desear seguir jugando hasta el final. Esto, combinado con unos sorprendentes efectos visuales y un sólido motor gráfico 3D, lo convierten en una propuesta muy prometedora. Si todo continúa como debiera, parece que Ubi conseguirá convertir una estupenda serie de libros en un juego muy original.

D.D.F./J.P.V


Los intervalos de rol se alternarán con secuencias de acción y aventura en las que lo que importará será la habilidad y la precisión.



Durante el juego tendremos que entablar abundantes diálogos con otros personajes que serán fundamentales para el desarrollo de la aventura.


Uno de los aspectos por los que destacará «Dragon Raiders» será, sin duda, por el soberbio uso que hace de las texturas.

• Compañía: **MYTHIC ENTERTAINMENT** • En preparación: **PC** • Género: **JDR (Online)**

Dark Age of Camelot

Los juegos online están de moda. La comunidad de jugadores se incrementa día tras día, según van apareciendo nuevos e impresionantes juegos tan apasionantes como «Dark Age of Camelot», un nuevo juego de rol basado en un mundo persistente que los chicos de Mythic Entertainment están preparando. Descubre todos los secretos de un juego inspirado en las leyendas artúricas y que de momento parece que dará mucho que hablar.

Si nunca antes oiste hablar de Mythic Entertainment es porque han conseguido convertirse en uno de los secretos mejor guardados de esta industria, ya que llevan en activo desde 1995. No obstante, se han dedicado en exclusiva al diseño de juegos on-line. Su impresionante currículum incluye numerosos títulos que van desde los arcades en perspectiva subjetiva de primera persona -como «Rolemaster», «Magestorm», «Aliens Online», «Spellbinder: the Nexus Conflict», «Battlespace Online»- hasta complejas aventuras de rol como «Dragon´s Gate», «Darkness Falls» o el próximo «Dark Age of Camelot». Mythic tiene una dilatada experiencia en este tipo de menesteres e incluso ha conseguido mantener «Dragon´s Gate» en activo en los Estados Unidos durante los últimos doce años.

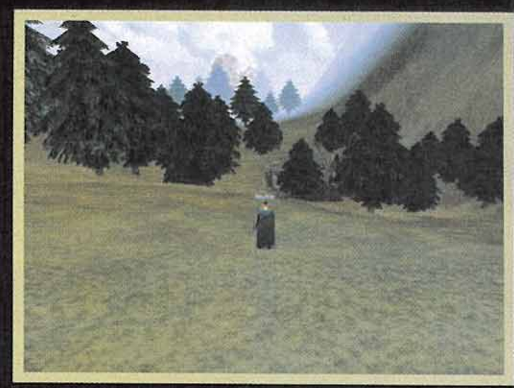
Hablamos con Matt Firor, productor del juego, y le preguntamos por qué se decidieron a desarrollar juegos on-line: "La comunidad de jugadores norteamericanos es enorme. Entre los tres grandes -«Everquest», «Asheron´s Call» y «Ultima Online»- reúnen a cientos de miles de jugadores de rol online. El motivo de la popularidad alcanzada por estos juegos está abierto a debate, ya que diferentes aspectos del juego atraen a diferentes jugadores. Algunos sólo admiran el aspecto del juego, mientras que otros sólo buscan un buen juego de rol. Yo creo que dentro de poco, la mayoría de juegos para una persona incluirán opciones multijugador, pero que siempre habrá juegos que puedan ser utilizados por un único usuario".

SUPERANDO BARRERAS

El equipo de desarrollo de «Dark Age of Camelot» está formado por siete programadores, seis diseñadores encargados de construir el universo del juego y otros siete artistas dedicados a depurar el aspecto gráfico del programa. No obstante, la plantilla se está ampliando con nuevos artistas y diseñadores, con el fin de traspasar los límites prefijados por otros juegos on-line. Porque, Matt insiste, uno de los objetivos del equipo es intentar superar esos límites establecidos: "Estamos intentando llegar un paso más allá con el desarrollo de la IA en «Camelot»; un avance que, con suerte, solucionará muchos de los problemas encontrados en la primera gene-

Descubre un nuevo mundo


En un primer momento, podremos entrenarnos para adquirir experiencia, subir de nivel y así poder afrontar otros retos mucho más difíciles.


Los lugares que visitaremos serán variados y muy espectaculares. Si no nos creéis, echad un vistazo a esta imagen y disfrutad de la vista.

La lucha será una mezcla entre hechizos de magia y combates cuerpo a cuerpo

ración de JDR en un mundo persistente, como pueda ser el de acampar. Intentaremos hacer actuar a los monstruos de una manera mucho más natural, atacando en grupos y ayudándose unos a otros cuando la situación lo requiera. Las herramientas de desarrollo de Camelot incluyen un engine de scripts para monstruos, lo que nos permite hacer que actúen de forma inteligente. Ellos podrán interactuar realmente con los jugadores, mantener conversaciones, intercambiar objetos, llegar a acuerdos o actuar de cualquier manera".

Al preguntarle por qué han elegido el fabuloso universo de Camelot como base para este juego, Matt nos responde: "Hemos ahondado en numerosas tradiciones artúricas para conseguir un gran juego, y nos hemos encontrado una buena mezcla de mitos románticos, leyendas gaélicas anteriores al cristianismo e historias de gran fantasía. Principalmente, «Camelot» será un juego divertido, en el que la fidelidad a estas leyendas nunca se interpondrá con la jugabilidad. Una vez aclarado esto, cualquier jugador aficionado a las leyendas artúricas se sentirá muy a gusto jugando en casa del lado de los bretones".

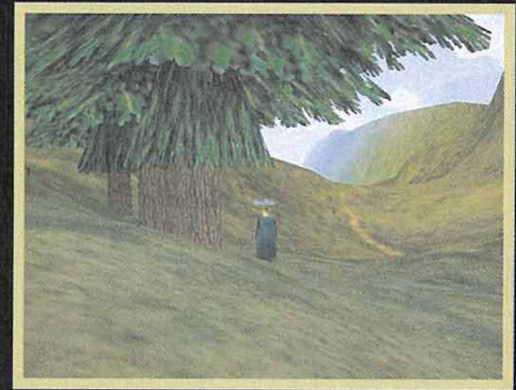
LECCIÓN DE HISTORIA

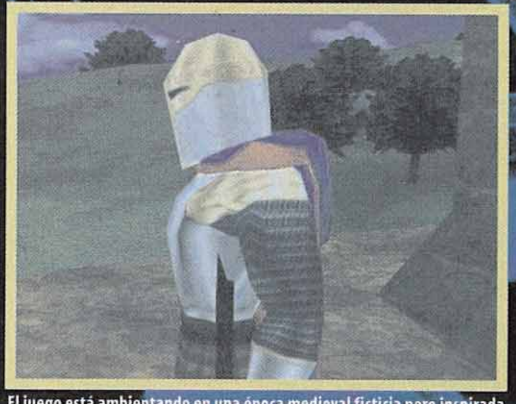
«Dark Age of Camelot» está ambientado en el reino de Albion en los años inmediatamente posteriores al fallecimiento del Rey Arturo. Los jugadores se sumergirán en un mundo caótico en el que la paz proclamada por Arturo ha sido destruida y las fuerzas oscuras amenazan el reino. A diferencia de los juegos de rol tradicionales en los que el mayor reto al que enfrenta un jugador es la lucha contra monstruos controlados por el ordenador, en Camelot los jugadores se enfrentarán cara a cara contra otros jugadores. Los jugadores deben escoger entre uno de los tres reinos enfrentados por el control de este caótico mundo: los bretones, los celtas y los escandinavos. Los bretones provienen de los distintos reinos oficiales de Albion, una vez controlados por el gran Rey Arturo. Los celtas provienen de la salvaje y mágica isla de Hibernia. Los Escandinavos son bárbaros enormes de las tierras de Midgard, situadas muy al norte de Albion.

Matt continúa hablándonos del juego: "Estamos construyendo sobre los pilares edificados por grandes juegos como «Everquest», «Asheron´s Call» o «Ultima Online». El juego incluye aceleración gráfica tridimensional con cámara móvil, múltiples combinaciones de clase y raza y equipos para el juego Player vs. Player. A diferencia de sus predecesores, en «Camelot» el conflicto entre jugadores es una parte fundamental de la experiencia de juego, no algo anecdótico. Como en muchos otros JDR online, tendremos muchas tareas secundarias que irán explicando al jugador la historia del mundo, cómo obtener ítems y cómo orientarse en el juego. algunas quests llevarán al jugador hasta buenas áreas de caza y otras le proporcionarán mejores armas, armaduras o hechizos. Una vez que el jugador alcance el nivel 10, dejará de ser considerado como un novato".

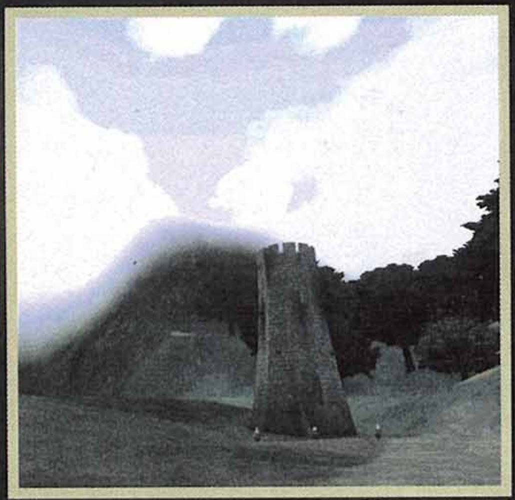
PERSONAJES NIVELADOS

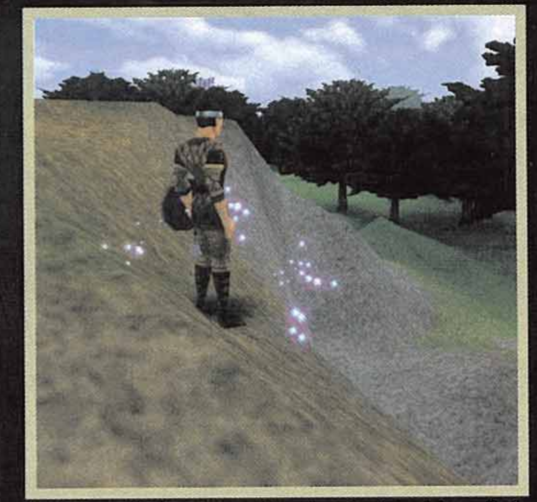
Uno de los problemas que mucha gente encuentra en este tipo de juegos es que, si un jugador crea un personaje y alguien se une a la partida más tarde, este nuevo jugador ten- ►


Aunque el mundo del juego es enorme, las diferentes razas pugnan por el control del territorio. Tu misión será unificarlo, ya sea con los Bretones o con cualquiera de las otras razas disponibles.


El juego está ambientando en una época medieval ficticia pero inspirada en los mitos, tradiciones y leyendas artúricas. Los bretones eran su pueblo y su reino ahora está dividido.


La interacción con otros personajes será fundamental. Precisamente por eso los programadores han intentado dotarlos de una compleja y elevada Inteligencia Artificial.


Los desafíos serán muy diversos. En un principio no podremos afrontarlos todos, como asaltar esta torre, por ejemplo.


La magia también jugará un papel muy importante en el desarrollo de «Dark Age of Camelot».

TRES GRANDES REINOS POR EXPLORAR

El jugador elige el bando al que pertenece cuando crea un nuevo personaje. Albion es la tierra del Rey Arturo. El Rey está muerto, pero su memoria y su reino siguen vivos, aunque no son tan poderosos como cuando Arturo gobernaba. Midgard es la casa de los Escandinavos, los duros guerreros y vinkingos de las heladas tierras del norteñas. En Hiberian viven elfos mágicos y humanos amantes de la naturaleza. En el momento en que comienza el juego, los tres reinos intentan capturar la tierra de los otros y sus reliquias. Cada reino es casi tan grande como el mundo original de «Everquest» (antes de Kurnak). El terreno es diferente en cada uno de los reinos: Midgard está plagado de tundra helada, montañas y bosques profundos de pinos. Hibernia esconde bajo sus redondas y verdes colinas numerosas ciudades mágicas subterráneas. Albion es una mezcla de montañas, colinas y grandes planicies.

drá una desventaja respecto al otro en función del nivel en que haya comenzado. Preguntamos a Matt para averiguar como lo han solucionado en «Camelot»: "Es muy sencillo. Si empiezas después que otro jugador, serás más débil que el otro hasta que alcances su nivel. No obstante, en «Camelot» no tendrás que pelear contra otro jugador hasta que alcances el nivel 15 o 20, así que tendrás mucho tiempo para pelear contra monstruos, agruparte con tus amigos y ganar niveles sin preocuparte por los ataques de otros jugadores más poderosos. Camelot está destinado a todo tipo de jugadores y tendrá un tutorial que introducirá a los jugadores en las nociones básicas del programa. Los personajes tendrán los atributos estándar propios de todo JDR, como fuerza, constitución o destreza. Las diferentes clases tendrán diferentes atributos. Por ejemplo, el armero ganará en fuerza, destreza y constitución. «Camelot» ofrece mucha interacción. No hay restricciones a la hora de elegir la clase del personaje. Debería haber muchos diálogos en la versión terminada del juego, así como animaciones especiales que harán muy divertida la comunicación e interacción con otros jugadores. El combate es una mezcla entre magia y combate de cuerpo a cuerpo. Vamos a tener diferentes habilidades y métodos de combate, que el jugador podrá usar dependiendo del personaje seleccionado y el entrenamiento. Los guardias de las principales ciudades de los tres reinos serán muy duros, capaces de mucho más que defenderse de personajes de alto nivel procedientes de otros reinos".

Respecto al interfaz, hay que decir que cada elemento será redistribuible y que incluso se puede seleccionar la tasa de trasparencia del icono. «Camelot» tendrá muchas más posibilidades de configuración que cualquiera de los juegos que encontremos por ahí. Uno de los grandes hallazgos de este juego es la inclusión de una barra de herramientas en la que podemos incluir cualquier movimiento, arma, hechizo o estilo de combate.

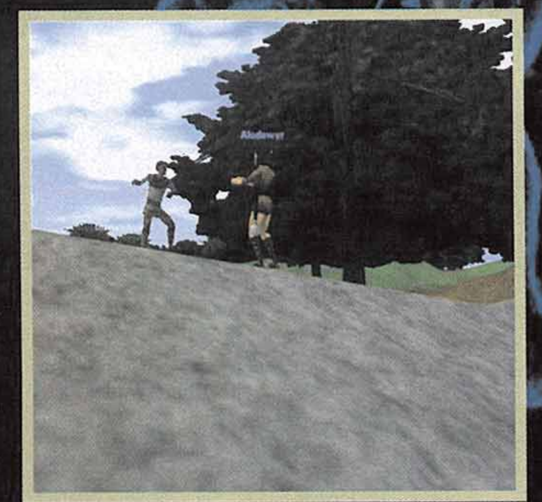

Podremos escoger entre personajes muy diferentes con los que afrontar nuestra aventura.

Los jugadores deben escoger entre uno de los tres reinos enfrentados

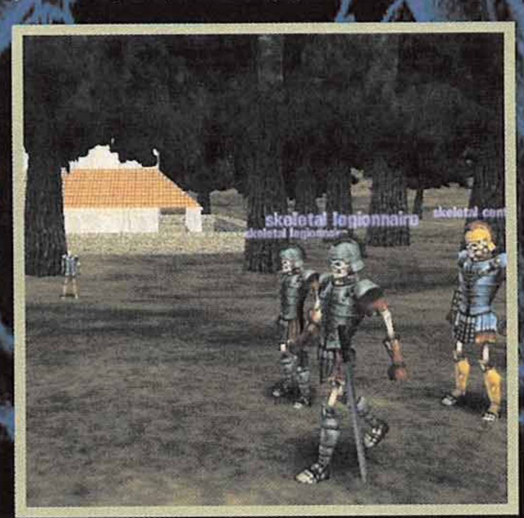
NUEVO MUNDO PERSISTENTE

Sin duda, el hecho de que sea un juego norteamericano desarrollado en los Estados Unidos podría limitar las opciones para la comunidad europea de jugadores. Preguntamos a Matt sobre ello: "Por supuesto, las llamadas locales son gratis para los norteamericanos, así que los europeos nunca podrán jugar durante tanto tiempo. Pero sí, hemos pensado largo y tendido sobre la comunidad europea de jugadores. Estamos buscando socios europeos que mantengan servidores específicos para determinados países. Estos servidores pueden asegurar que todos los jugadores chateen en el mismo lenguaje. Cada servidor podrá soportar un número que oscila entre los 2 000 y los 2 500 jugadores". Matt terminó resumiéndonos las innovaciones que presentará el juego. "La innovación más relevante es que tenemos un mundo dividido por zonas, pero no tienes que esperar para viajar entre ellas. Esto nos da una gran diversidad gráfica, pero con la sensación de libertad propia de juegos como «Asheron´s Call». «Dark Age of Camelot» es un gran JDR por equipos basado en el enfrentamiento entre jugadores humanos e inspirado en leyendas que todo el mundo conoce, las leyendas artúricas y la mitología celta y escandinava".

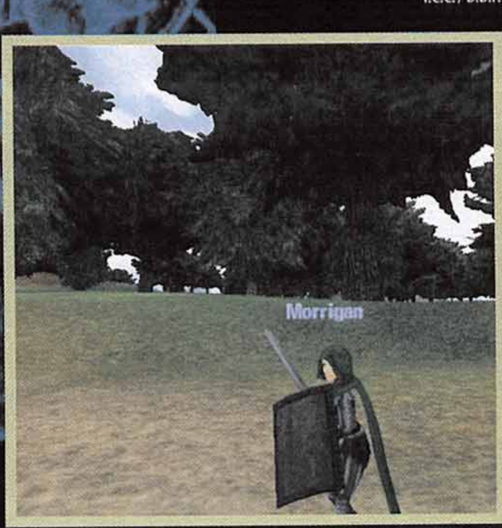
I.C.C. / D.D.F.



El combate entre personajes será muy importante dentro del desarrollo de la aventura que nos propone el juego.



Mucho cuidado con los enemigos controlados por el ordenador. Y más cuando patrullan en grupos fuertemente armados.



Ladrones, caballeros, paladines y magos aprecerán a lo largo de nuestra gesta, a veces para ayudarnos y a veces para crearnos problemas.

El sonido se acerca al HI-FI

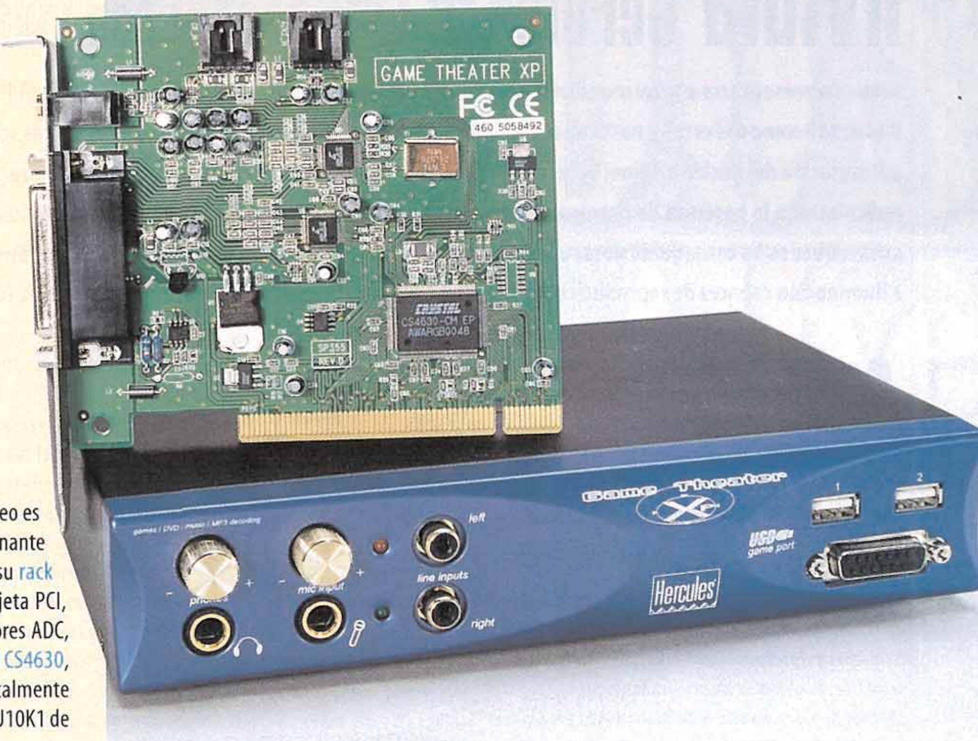
Siguen siendo muy reducido el porcentaje de usuarios de compatibles que buscan la máxima fidelidad en el sonido, pero tarjetas como la GamaTheater XP y las licencias THX en ordenadores Dell abren la puerta al sonido HI-FI en el PC. El atractivo precio de los packs de altavoces, como los que diseña Cambridge SoundWorks para Creative, a cambio de un sonido de extraordinaria calidad para lo habitual en los ordenadores domésticos, empieza a desterrar a los horrorosos altavoces de fabricantes "conocidos en su casa a la hora de comer".

El primer axioma inquebrantable del sonido para PC es la necesidad de tener un sistema de cuatro altavoces para alucinar con el audio multicanal interactivo en tiempo real de DirectSound 3D, la tecnología definitiva –y complementada por librerías como EAX y A3D– para rodearnos con cuatro canales de sonido que pondrán los efectos justo donde deberían sonar siguiendo la acción 3D en pantalla. Una vez cumplido este axioma, el siguiente paso es invertir en altavoces de la máxima calidad posible, pues la mayor parte de los juegos, en su configuración de audio al máximo, implementan los efectos de audio a 44 100 Hz, lo que asegura una calidad de sonido digital al mismo nivel que la de un CD-Audio.

El Dolby Digital también ha desembarcado en el PC de la mano de las tarjetas de sonido de última generación.

Hercules Game Theater XP

Fabricante: **HERCULES**
Compatibilidad: **WINDOWS 95, 98, DIRECTX.**
Distribuidor: **HERCULES**
Precio: **39 990 Ptas. / 240 € (IVA incluido)**
Más información: **www.hercules.com**



Sonido multicanal para juegos y DVD-Vídeo es el resumen de la oferta de esta impresionante tarjeta de Hercules. Impresionante por su rack externo, que no por el tamaño de la tarjeta PCI, que es "ridículo", pues aparte de conversores ADC, sólo integra el procesador de audio Cristal CS4630, un DSP de última generación, que es totalmente capaz de hacerle frente al mismísimo EMU10K1 de las SoundBlaster Live!

SONIDO 3D

Las prestaciones de sonido multicanal están a la última, pues el CS4630 acelera DirectSound 3D, con soporte de las librerías de programación extendidas EAX (versión 2.0), Aureal A3D (sólo versión 1.0), Sensaura MacroFX y otros sistemas que no hacen sino complementar el extraordinario procesamiento de sonido a través de cuatro canales. La GameTheater XP convierte al audio de los videojuegos que tratan el sonido con DirectSound 3D en un espectáculo acústico repleto de dinamismo virtual, pues cada sonido se reproduce por el altavoz (dos frontales más dos traseros) correspondiente a la posición de nuestro personaje en el entorno 3D. El inconveniente fue que algunos juegos no detectaron la aceleración del hardware de la tarjeta, pues por desgracia la mayoría sólo parecen detectar a la SoundBlaster Live!. No obstante, es un problema ajeno al fabricante –que en cualquier caso ya tiene una actualización de los controladores–, y sólo ocurrió en un 10 por ciento de los más de 15 juegos con sonido 3D que probamos con la tarjeta.

DOLBY DIGITAL

A través del reproductor de software PowerDVD de Cyberlink, esta tarjeta descodifica Dolby Digital para que podamos disfrutar de 5.1 canales de audio en las películas DVD-Vídeo codificadas en este formato. En el rack externo se encuentran las salidas –en RCA con señal de línea, por lo que será necesario amplificar la misma– para los altavoces central, delanteros izquierdo y derecho, traseros izquierdo y derecho y, por último, para el subwoofer. Si tenemos un amplificador A/V con Dolby Digital también podemos extraer la señal digital a través de las salidas digitales en formato coaxial y óptico. En definitiva, la GameTheater XP es la solución ideal para obtener el sonido de las salas de cine en nuestro ordenador sin tener que recurrir a costosos sistemas HI-FI.

A destacar que el reproductor PowerDVD también procesa el novedoso sistema Dolby Headphone, creado por los laboratorios Dolby para tratar el sonido multicanal Dolby Digital en auriculares. Mediante complejos algoritmos de tratamiento de la señal de audio esta tecnología es capaz de recrear los canales surround en unos auriculares estándar. El resultado es bastante creíble –el mejor de las numerosas tecnologías de surround en dos canales surgidas hasta la fecha– y realmente parece que tenemos detrás un par de altavoces fantasma. Pero PowerDVD no trata convenientemente los diálogos, que se dispersan en la escena, haciéndose ininteligibles. Las pruebas se efectuaron con el DVD de "Salvar al soldado Ryan", actualmente la película más avasalladora en sonido Dolby Digital 5.1, sobre todo en la escena del desembarco. Mucho mejor resultado se obtiene con el reproductor de software WinDVD 2000 Multichannel, cuyo DolbyHeadphone sí posiciona correctamente los diálogos y demuestra las prestaciones de esta tecnología. Este problema debe quedar solucionado en la próxima actualización del software PowerDVD.

RACK EXTERNO

Además de las salidas analógicas para los altavoces y digitales para la señal de audio, el rack externo cuenta con un puerto de juegos, cuatro USB, salida de auriculares con control de volumen autónomo, entrada para micrófono con control de ganancia, dos entradas RCA para la grabación de sonido estéreo, dos entradas digitales (coaxial y óptica) capaces de registrar audio digital a 48 kHz y conectores MIDI de entrada y salida. Vamos, que no le falta absolutamente nada en conectividad. No obstante, si se echa a faltar un conector interno en la propia tarjeta de sonido. Nos referimos al de CD digital, presente en las SoundBlaster Live! y que incomprensiblemente se les ha olvidado a los responsables de la GameTheater XP.

nVidia GeForce 3: Entornos 3D con vida propia

Acaba de presentarse a nivel mundial la última GPU (unidad de proceso gráfico) de la familia GeForce de nVidia. Bautizado como GeForce3 –hasta ahora el nombre del proyecto era NV20–, pero esta vez no es sólo una sencilla potenciación del núcleo original GeForce, sino que se ha rediseñado profundamente el hardware para aumentar radicalmente la potencia de procesamiento necesaria para implementar las más avanzadas funciones 3D. Por primera vez se ha conseguido dotar a las superficies de los polígonos de un tratamiento con triángulos, texturas e iluminación capaces de reproducir expresividad, ondulaciones, reflejos naturales y apariencia fotorrealista.

Aunque no son las prestaciones puras el objetivo primordial, la verdad es que los números de la arquitectura GeForce3 no pueden ser más impresionantes. Fabricado en proceso de 0.15 micras, integra 57 millones de transistores (el doble que en GeForce2, y un 20 por ciento más que el Pentium 4), lo que en parte justifica su desorbitado precio. Nada menos que 800 billones de operaciones por segundo es capaz de realizar este monstruo del procesamiento matemático. También se ha integrado un procesador de vídeo de alta definición (HDVP) para que la reproducción de DVD-Vídeo pueda ofrecer una calidad sobresaliente.

MÁS NATURALIDAD

La potencia de procesamiento ya estaba asegurada con los anteriores chips de la familia GeForce, sobre todo por la ejecución de las operaciones de transformación e iluminación por hardware (lo que descarga significativamente el trabajo de la CPU). Pero si bien la calidad y definición de los entornos 3D ha superado todas las expectativas con polígonos recubiertos por texturas hipercargadas en millones de colores, las superficies y sus correspondientes capas de texturas son demasiado planas y monolíticas, lo que provoca que todos los elementos y personajes del entorno 3D sean artificiales y carentes de vida.

Para dotar de expresividad y respuestas físicas a los polígonos se ha creado el motor nfiniteFX Engine, auténtico corazón de la creatividad que el GeForce3 otorga a los desarrolladores de juegos. Y es que el motor nfiniteFX supone la primera arquitectura de hardware completamente programable para los grafistas, que mediante las funciones de Vertex Shader (programación de vértices) y Pixel Shader (programación de luces y efectos de superficie en cada píxel). En los recuadros adjuntos tenéis imágenes y un texto explicativo de las posibilidades de estas funciones.

CIEN POR CIEN CON DIRECTX8

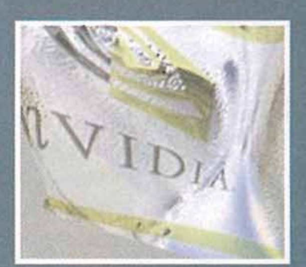
Hasta la fecha, el Radeon de ATI era el único procesador gráfico que soportaba las avanzadas funciones 3D de DirectX8, lo que ha motivado la rápida respuesta de nVidia con el total soporte de la última versión de la API de Microsoft en el GeForce3. De hecho, el GeForce3 es, salvo algunas características propias, el mismo chip gráfico que llevará la consola Xbox de Microsoft, por lo que el lanzamiento de tarjetas gráficas con GeForce3 será un buen banco de pruebas para Microsoft, sobre todo teniendo en cuenta que el precio de este hardware será mucho más reducido en la consola que en una tarjeta gráfica.

Engine nfiniteFX
Explosión de Realismo



Vertex Shader

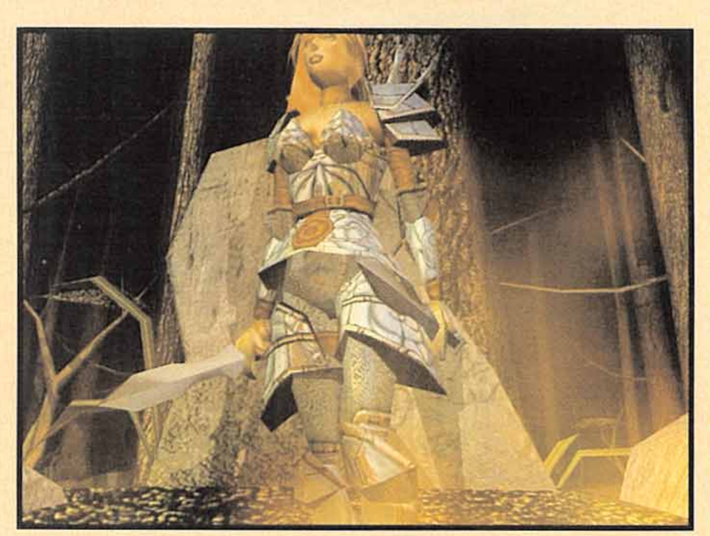
En esta imagen se puede comprobar cómo la alteración de los vértices que componen el rostros genera una expresividad casi humana. Esto se consigue gracias a que la programación de vértices de la función Vertex Shader permite crear deformaciones en tiempo real, paletas de piel, interpolaciones, morphing, efectos de niebla y efectos lenticulares.



Pixel Shader

Aunque esta imagen fija no refleja la continua alteración de la superficie que se ve en la demo, si da una idea de la extraordinaria capacidad de mimetismo que consigue la función programable Píxel Shader, aplicando independiente a cada píxel efectos de bump mapping (relieves de superficie), sombreados phong, texturas de proceso y efectos de refracción.

¿Y el software?



Siempre pasa lo mismo, las demos nos dejan con la boca abierta, pero muy pocos juegos llegan a aprovechar las nuevas funciones 3D. Con la GeForce3 parece que por fin esta tendencia va a cambiar, puesto que nVidia se ha preocupado de proporcionar con la suficiente antelación a los desarrolladores de software las herramientas necesarias para programar con el motor nfiniteFX Engine. Además, hay que tener en cuenta que la X-Box integra un procesador con el mismo núcleo y tecnología que el GeForce3.

«AquaNox» de Massive Development, «Neverwinter Nights» de Bioware, «X-Isle» de Crytek Studios, «Inevitable Evolution» de Inevitable Entertainment, «Ballistics» de Grin, «DroneZ» de Zetha Gamez, «Crazy Car Championship» de Synaptic Soup y el esperado «Incoming Forces» de Rage Games son sólo algunos de los numerosos juegos que anuncian una completa utilización del nfiniteFX Engine.

LIGHTSPEED MEMORY ARCHITECTURE

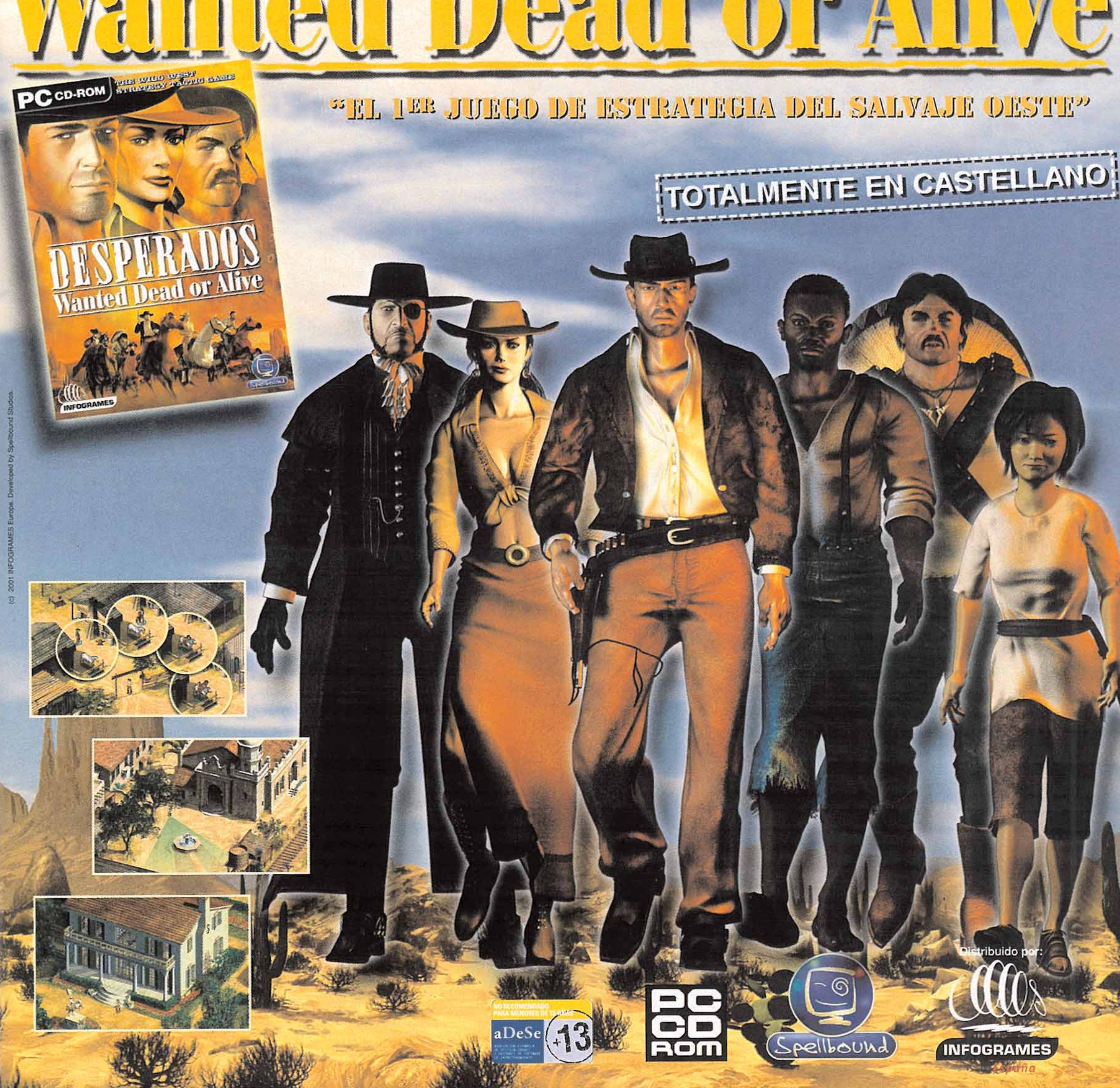
Con este sofisticado nombre se ha denominado a la interfaz que gestiona la comunicación con la memoria integrada en la tarjeta gráfica, que es de 64 Megas DDR. Básicamente se trata de una revolucionaria gestión de memoria que gracias a la excelente optimización del hardware consigue un ancho de banda de 7.36 GB/s, lo que asegura que el intercambio de datos (texturas) entre el procesador y la memoria no ralentizará las operaciones, tal y como ocurre en todos los procesadores gráficos creados hasta la fecha.

ANTIALIASING REAL

Por último, destacar que el GeForce 3 dispone de una avanzada ejecución de antialiasing por hardware, la función que elimina los antiestéticos dentados que aparecen en los bordes de los polígonos. Esta función ya estaba disponible en los recientes controladores Detonator 3 para la familia GeForce, pero suponían una acusada merma de las prestaciones.

Con el modo Quincunx AA integrado en hardware, el resultado visual es inmejorable y no sacrifica potencia de procesamiento, manteniendo tasas en torno a los 70 fps.

DESPERADOS
Wanted Dead or Alive



Flash

Weblisten.com se ha adelantado a Napster en el modelo de negocio del futuro en la descarga de música en Internet. Desde el 10 de Enero, y por 4 900 ptas, los usuarios de este portal podrán descargar un número ilimitado de canciones en formato MP3 o WMA entre los más de 50 000 temas que componen su base de datos musical, y que abarca tanto últimas novedades (U2, Alejandro Sanz) como todos los géneros clásicos.

DataPlay empieza a interesar a las discográficas como soporte musical. DataPlay dispone de un sistema de bloqueo, denominado ContentKey, que actúa como programa de control de copias. La empresa ya tiene un acuerdo con Universal, así como con fabricantes de hardware como Samsung o SONICblue.

AMD ha presentado la tecnología HyperTransport, que acelera la transferencia de datos entre los microprocesadores. Aunque se trata de un sistema ideado para servidores y redes locales, es posible que llegue a los ordenadores personales como sustituto del estándar PCI, pues logra transferencia de 6.4 Gb/s y es compatible con los sitemas operativos actuales.

Nintendo ha anunciado que la oferta de títulos de salida para la GameBoy Advance ha pasado de los 10 inicialmente previstos a los 25 títulos que se preparan en la actualidad. La Gameboy Advance, sustituta de la GameBoy Color, está a la venta en Japón desde el pasado Marzo. Tiene un procesador de 32 Bits y de una pantalla TFT de 2.9 pulgadas con resolución de 160x140 puntos. Tendrá capacidad para conectarse a Internet a través del teléfono móvil. En Julio se pondrá a la venta en nuestro país.

Volantes para Ferraristas

Thrustmaster ha lanzado al mercado los modelos de volante, 360 Modena y 360 Modena Pro Racing Wheel, que forman parte de la segunda generación de volantes licenciados por Ferrari para el mundo PC. En ambos modelos es posible escoger entre una aceleración y frenado progresivos utilizando los pedales incluidos en el paquete o las accesibles palancas situadas tras el volante. Adicionalmente, es posible beneficiarse del exclusivo cambio de marchas "F1 Ferrari", con el que se podrá controlar la caja de cambios utilizando dos dedos y sin separar las manos del volante. El 360 Modena Racing Wheel está además equipado con una confortable textura de goma en la zona de agarre del volante y un sistema de fijación de fácil anclaje. El objetivo es proporcionar comodidad tanto en la utilización normal del sistema como en las habituales operaciones de fijación al escritorio. En la versión avanzada del producto, el 360 Modena Pro, se ha recubierto por completo el volante con goma compacta para un agarre mas firme. También se incluye una palanca de cambios adicional con la que será inmediato adaptarse a otro tipo de juegos de conducción. Ambos volantes son totalmente programables para conseguir un juego mas personalizado gracias al sencillo software de configuración ThrustMapper, y ofrecen una precisión sin precedentes gracias a la tecnología Digital Integration.

Compatible: PC, USB
Precio 360 Modena Racing Wheel: 11 900 Ptas (IVA incluido)
Precio 360 Modena® Pro Racing Wheel: 15 900 Ptas (IVA incluido)
Más información: www.thrustmaster.com



Celeron a 800 MHz

El nuevo procesador Celeron a 800 MHz es el primer procesador para PCs de sobremesa asequibles que funciona con un bus de sistema de 100 MHz. Este aumento de la velocidad del bus significa una mayor versatilidad y potencia en la comunicación con el resto de componentes, en especial con la memoria RAM.

Fabricado en tecnología de proceso de 0.18 micras, este nuevo modelo de la familia Celeron tiene en la plataforma Intel 810E2 al chipset ideal para su completa integración. Este nuevo chipset incluye el soporte para unidades IDE en modo de transferencia Ultra ATA/100.

Compatible: PC
Precio: A consultar
Más información: www.intel.com

Módem ADSL de 3Com

El 3Com ADSL Módem USB incorpora los chips Alcatel, los más utilizados de la industria. Es compatible con los principales suministradores de DSLAM (Digital Subscriber Line Access Multiplexer). Soporta velocidades de conexión de 8 Mbps en la recepción de datos y de 1Mbps en el envío de datos. Incluye actualización automática y herramientas de diagnóstico en tiempo real para solucionar cualquier problema durante la conexión. Aunque la mayoría de los ISP con servicio ADSL suelen instalar el módem, es posible mejorar las prestaciones de la conexión ADSL con este modelo de la prestigiosa 3Com.
Otra característica muy interesante es la posibilidad de actualizar el módem de forma automática o manual a través de la página web de 3Com. De esta forma se asegura la compatibilidad del módem con protocolos futuros.

Compatible: PC, USB
Precio: A consultar.
Más información: www.3com.com



Hercules 3D Prophet III



Si tras leer en la página anterior las excelencias del GeForce3 os habéis quedado con ganas de preguntar quién, cómo y cuándo, aquí tenéis la respuesta, pues Hercules acaba de presentar la 3D Prophet III, la primera tarjeta gráfica del mercado en integrar el revolucionario chip de nVidia. El GeForce3 integrado en esta tarjeta funciona a 200 MHz, mientras que los 64 MB de memoria gráfica DDR lo harán a 460 MHz. Hercules ha optimizado el diseño de esta tarjeta para aumentar el rendimiento respecto a la versión genérica, y potenciar así la estabilidad de este producto gracias a la incorporación de un potente ventilador sobre la GPU y disipadores en los chips de memoria. A través de la aplicación Hercules 3D Tweaker 2.0, los usuarios pueden modificar las configuraciones de la tarjeta gráfica ajustándolas a sus necesidades mediante el overclocking. 3D Prophet III también ofrece al usuario la posibilidad de reproducir películas en DVD en su PC y TV con el reproductor PowerDVD 3.0. Por último, destacar la salida para monitores planos digitales.

Compatible: PC
Precio: A consultar
Más información: www.hercules.com

Jeremy Irons

Justin Whalin

Thora Birch

ESTRENO

6 ABRIL

Dungeons & Dragons

— Dragones & Mazmorras —

—Entra en un mundo—
que desafía tu imaginación



DOLBY DIGITAL

www.dndlapelicula.com



sherlock MEDIA



pendiente de calificación



Por: Penélope Labelle

Después de la resaca producida por la fiesta de aniversario de la pasada reunión, venimos con fuerzas renovadas, dispuestos a darle un cambio de aires a la Zona Arcade para disfrute de todos. Ahora os dejo con la líder de equipo.

Cambio de aires

Bienvenidos seáis todos a vuestras páginas preferidas de Micromanía. Era de esperar. Tarde o temprano llegaría el momento de meternos de llenos en un cambio, imagino que para bien, de la sección que más os gusta de esta revista. Y qué mejor momento que hacerlo justo después de una sonada celebración por todo lo alto del segundo aniversario de la Zona Arcade. Veinticuatro meses junto a vosotros me han hecho pensar en apartados nuevos para las reuniones.

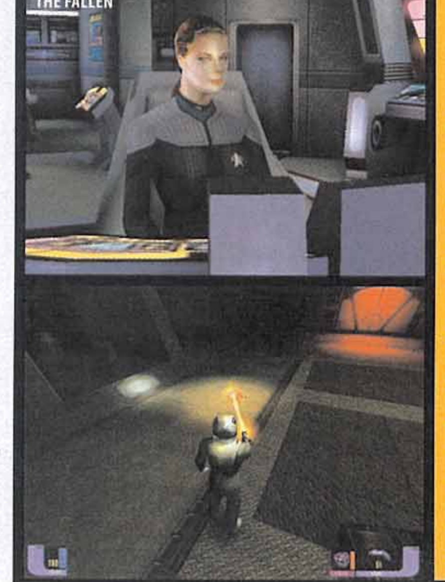
Para empezar con los cambios que voy a ir haciendo, lo mejor es estrenar un nuevo apartado, que en realidad no es tan nuevo, sino que lo hemos retomado de los orígenes de la Zona Arcade, que es la sección de Sin Teclado. Esta decisión ha sido tomada en base a los acontecimientos que rodean al mundo de los videojuegos, y que nos obligan a prestarle más atención al mundo de las consolas. Por ello, en este "casi nuevo" apartado vais a poder encontrar noticias sobre esa tipo de juegos de los que apenas se ha hablado en esta sección, pues considero que la revolución que se está llevando a cabo en estos últimos meses así lo requiere. Seguro que habrá alguno de vosotros a los que no os guste la idea, pero también habrá otros muchos a los que estoy segura que sí les va a encantar el hecho de que cada mes dediquemos un espacio destacado sobre el terremoto que sufre el sector de las consolas de "nueva" generación.

También he querido que este nuevo apartado no lleve el mismo nombre que ya le pusimos en su día, pues muchas de las plataformas de las que hablaremos llevan o llevarán teclado. Por ello, se llamará Crónicas del Siglo XXI, y en él trataremos toda la información que mes a mes se va produciendo en este apasionante mundo de las consolas, sus diferentes máquinas, las empresas que las fabrican, los juegos y desarrolladores para las mismas... En fin todo lo que las rodea. El próximo mes habrá más sorpresas, pero de momento creo que tenéis bastante. Ahora pasamos a otros asuntos.

CONSULTAS

Queridos todos: como ya dije en su momento, en esta sección tratamos de ayudar en todo lo posible a unos y otros, además de informar, criticar, alabar... No obstante, conviene puntualizar que esta es una "zona"-como su propio nombre indica- donde lo que se tocan son los géneros de los arcades, la simulación deportiva y, desde hace unos meses, aquellos otros juegos que se puedan calificar como aventuras con grandes dosis de acción, como por ejemplo, la saga «Tomb Raider». Para todos aquellos de vosotros que tengan consultas de otro tipo, advertiros que hay secciones en esta revista que pueden solucionar mejor vuestras dudas.

La primera carta es de Míchel Martínez, que tiene una serie de dudas que expone de la siguiente manera:"sobre la futura renovación de mi ordenador (es un Pentium III 500, 128 MB de RAM, tarjeta gráfica Riva Ultra TNT2 con 16 MB, 13 GB y lector de 48X), qué me aconsejáis: ¿espero a las memorias DDR y a los nuevos procesadores de Intel y AMD, o en unos meses cambio la placa base de Intel y me compro un Athlon a 1´4, por ejemplo?". Mi opinión es, querido Michel, que tuequipo no está demasiado descolgado de los requisitos recomendados por la mayoría de juegos exigentes en la actualidad. Te aconsejo que esperes un tiempo para hacerte con una nueva placa base por un precio menos prohibitivo, o bien que amplies la



Acción frenética

Seguro que muchos de vosotros os estaréis preguntando por qué a lo largo del artículo no se ha hecho mención al esperado título de Rebel Act. Creo que la pregunta se contesta por sí misma. ¿No os ha parecido suficiente toda la información que dimos en el especial del mes pasado? Pues ya está todo dicho. Simplemente genial..., ¿o alguien opina lo contrario? (Y, entre nosotros, creo que algunos ingleses están un poco recelosos del éxito asegurado de este título).

También estaréis extrañados de que apenas se haya hablado de «Quake III Team Arena». Otro que tal baila. ¿Acaso no es poca la información que os hemos ido dando en Micromanía? Pues eso.

También a principios del mes de marzo se produjo el lanzamiento de «The Fallen», la última aventura basada en el universo Star Trek, aunque parece que ahora sí han hecho algo que realmente merece la pena.

Crónicas del Siglo XXI



Pues empezamos, mejor dicho, retomamos esta sección hablando de «Metal Gear Solid», ya que Hideo Kojima ha dicho que no habrá una tercera entrega del popular juego, previsto para PS2 y Xbox, aunque serán diferentes episodios, al parecer.

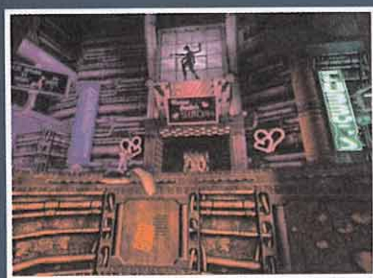
En una entrevista, el cerebro de la Xbox, J. Allard, soltó que «Malice» no tenía editor. «Malice» es, junto con «Munch's Oddysee», el segundo juego supuestamente exclusivo para Xbox, por lo que sorprende que Microsoft todavía no haya firmado ningún acuerdo con Argonaut y su juego «Malice».

Parece que el cambio de estrategia de Sega, pasando a ser sólo desarrollador, ha agradado a toda la competencia. El hecho que Sega se haya convertido en un editor externo, con proyectos de desarrollo de juegos para PlayStation 2, Xbox, Game Boy Advance y GameCube, es un lujo para sus enemigos de toda la vida. El objetivo de Sega es convertirse en el editor número 1 del mundo. ¿Creéis que lo conseguirá, teniendo en cuenta a los grandes del sector como Electronic Arts, Activision y otros tantos? Eso es algo que sólo el tiempo sabrá responder.

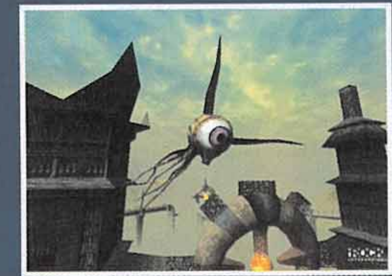
Todos aquellos poseedores de una PS2 y Dreamcast tendrán que esperar un poco más para disfrutar de «Unreal Tournament». Las dos conversiones para consola estaban previstas para el 28 de Febrero. Infogrames retrasó el lanzamiento de la versión PlayStation 2 al 21 de Marzo del 2001, y el de la ver-



Si queréis participar en esta sección, podéis mandarnos una carta, indicando el apartado al que va dirigido –Carrusel Deportivo, Acción Frenética...– a la siguiente dirección: ZONA ARCADE, Micromanía, C/ Pedro Teixeira 8, 5ª planta, 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ARCADE.
También podéis mandar un correo electrónico a: ***zonaarcade.micromania@hobbypress.es***


ANACHRONOX


ANACHRONOX


BLACK SKIES


BLACK SKIES

Después de un mes sin abordar las noticias referentes al género que nos importa, es hora de ponerse al día en unos minutos.
Para empezar, parece que Interplay y 14 Degrees van a desarrollar un juego de carreras basado en el universo que ya planteara Redneck Rampage, y cuyo nombre será «Offroad Redneck Racing», donde nos pondremos a los mandos de vehículos todo-terreno. Para que veáis cómo son las cosas, la Academia de las Artes y Ciencias Interactiva, en la entrega de la cuarta edición de los premios, comunicó el pasado mes que ha incluido en su Hall of Fame al popular y carismático gurú de los videojuegos, John Carmack, un galardón que se dedica a los creadores de videojuegos que han aportado un gran avance extraordinario y definitivo al mundo de los videojuegos.

En la Boca del Volcán

El universo de Star Wars se vuelve a mover gracias a la presentación de unas imágenes de la continuación de «Rogue Squadron», «Battle for Naboo», aunque no parece que vaya a tener un aspecto realmente impresionante. Habrá que esperar a ver cómo culminan el desarrollo del juego.
Hace unas semanas, Sony y Verant Interactive, desarrolladores de «Everquest», anunciaron que están enfrascados en «Planetside», un juego de acción en su estado puro, pero totalmente online, intentándo salir de lo que es un "mata-mata" del estilo «Quake». Veremos en qué queda todo esto.
No todo en el mundo de los juegos son buenas noticias, pues parece que Topware ha confirmado unos rumores que corrían por el sector de que estaba en quiebra. Pues así lo ha confirmado la propia empresa en un comunicado de prensa, debido a razones de peso, como ha sido el retiro de grandes inversores y el proceso judicial que ha perdido con otra empresa, lo que les ha llevado a la quiebra, aunque eso no debería afectar a los lanzamientos que tenían previstos.
Al hilo de el tema de las empresas, Ubi Soft compró Blue Byte, lo que sitúa a la compañía compradora en la quinta posición de los editores en Alemania, un paso más hacia la consecución del objetivo de estar dentro de dos o tres años entre los cinco primeros del mundo.
WizardWorks, filial de Infogrames en Estados Unidos, ha anunciado el próximo lanzamiento de Leadfoot, una simulación de carreras off-road. El juego está previsto para el mes de mayo en EE.UU, pero por ahora la exportación del juego a Europa no está prevista.
Los creadores de la serie «Tomb Raider» están metidos de lleno en un juego que combinará la acción de un shoot'em up en primera persona, con la maestría que ya se les conoce en el tratamiento de aventuras de acción en tercera. El título es «Project Eden», que transportará al jugador a una claustrofóbica ciudad futura, lugar donde se desarrollará la acción. Nuestro papel será adoptar el papel de un Agente de Protección Urbana.
Para terminar os traemos unas imágenes de «Black Skies», un título de acción 3D y nuevas pantallas de «Anachronox», al que ya no le debe quedar mucho para salir al mercado.

Carrusel deportivo

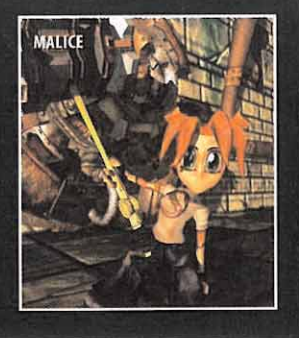

NBA LIVE

Cuando leáis estas líneas, el esperado título de EA Sports, «NBA Live 2001», por fin estará disponible para todos. Los chicos de la división deportiva de Electronic Arts nos han hecho esperar de lo lindo, pero parece que por fin se han cumplido nuestras plegarias. La verdad que el juego ha ganado bastante con respecto a anteriores entregas, lo que no sabemos a ciencia cierta es el por qué de este retraso con respecto a otros títulos de la casa y tan emblemáticos como «Madden NFL», «FIFA» o «NHL». Por otra parte, el género de la simulación automovilística, y en concreto el de la Fórmula 1, parece que resurge, a tenor de los títulos anunciados, alguno de los cuales es posible que ya esté en las tiendas. Sumado a la espera del lanzamiento de Eidos de «F1 World Grand Prix 2000» también se habla de una versión de actualización oficial de «Grand Prix 3», el proyecto maestro de Geoff Crammond. Así que los apasionados a este deporte ya podéis ir desempolvando vuestros volantes.

memoria RAM de tu equipo hasta 256 MB y te compres una tarjeta de vídeo con 64 MB, como la GeForce MX, o el chip Radeon de ATI.
El segundo es Pablo Hernando que dice lo siguiente:"Me preguntaba si me podían informar sobre el programa «Rainbow Six: Cover Ops Essentials», si es como «Rogue Spear» o incluye alguna diferencia importante, y si es un juego que merezca la pena comprar, ya que yo sólo he jugado a la demo de «Rogue Spear», y quedé bastante satisfecho..." Bien, amigo Pablo: si te gustó Rogue Spear" te encantará «Cover Ops Essentials». No por su originalidad, desde luego, ya que es muy similar a su antecesor. La novedad que incluye un CD interactivo con el que puedes estudiar todas las tácticas de combate que utiliza el escuadrón «Rainbow Six». Además, los teatros de operaciones cambian, así como nuestro equipamento y y la naturaleza de nuestras misiones, que son encubiertas. La elección depende de ti ya que, si disfrutaste con «Rogue Spear», no hay ninguna razón para que no lo hagas con «Covert Ops». En cualquier caso, te recomiendo probar «Delta Force: Land Warrior» de Novalogic.
Dicho todo esto, sólo me queda despedirme de vosotros hasta el mes que viene. Que el designio de los dioses os lleve por el sendero de la luz.

Penelope Labelle

sión Dreamcast al 25 de Mayo del 2001. Hasta la hora de escribir estas líneas, aún no había nada seguro.
A pesar de los rumores que ha habido sobre el lanzamiento de Xbox, los responsables del proyecto de Microsoft aseguran que no habrá retraso en el mismo, aunque ya sepamos que hasta el año que viene no nos toca disfrutar de consola en Europa. Además, a mediados del mes pasado se celebró la GameStock Conference de Microsoft, donde se dieron más detalles sobre la consola y sobre los juegos que se están desarrollando para la misma.
Ni que decir tiene que no podíamos dejar de hablar de la nueva portátil de Nintendo, que ya está levantando pasiones, hasta el punto de que las reservas superan con creces a las consolas que habrá disponibles. En teoría el lanzamiento no está previsto hasta Junio o Julio en el viejo continente, en Europa, vamos.s


MALICE

BLOCK DE NOTAS

MAESTROS DE LA ACCIÓN FRENÉTICA
1.- «Unreal Tournament». 2.- «Half-Life: Counter-Strike». 3.- «Quake III Arena»
MAESTROS DEL CARRUSEL DEPORTIVO
1.- «FIFA 2001». 2.- «Rally Championship»
3.- «Colin McRae Rally 2.0»

Volition

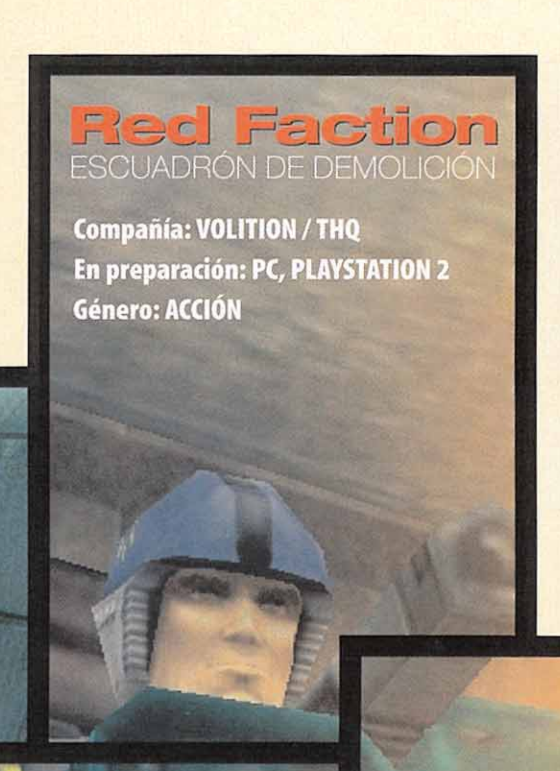
Mucho habíamos oído hablar de «Red Faction»: que si era el sustituto natural para «Quake», que si iba, sin duda, a revolucionar el género de la acción en primera persona, que si permitía destrozar los escenarios en tiempo real... Tan intrigados estábamos que aceptamos sin dudar la invitación de sus creadores, Volition, para conocer una versión jugable y para ver de paso otro juego: «Summoner».

Un ciclón nacido en UK

Londres fue el emplazamiento elegido por la gente de Volition para presentar oficialmente sus dos primeros juegos ante la prensa europea. Concretamente, la invitación nos emplazaba en un moderno local situado en la zona centro de la ciudad y llamado el Restaurante-Bar del Che. Aterrizamos en el aeropuerto de Heathrow y un cielo raramente soleado y sin nubes saluda nuestra llegada. Tras un breve viaje en el expreso hasta Paddington y un fugaz paseo en un típico taxi británico, nos detenemos en Picadilly Circus y encaminamos nuestros pasos hacia nuestra cita en la calle St. James. Accedemos al local unos minutos antes de la hora. Los responsables de THQ, los distribuidores del juego, nos saludan amablemente y nos instan a esperar unos minutos mientras ultiman los detalles de la recepción. Mientras, parte del equipo de Volition comprueba el adecuado funcionamiento de ambos programas en el piso de abajo. Tras un pequeño refrigerio, descendemos al sótano para presenciar una demostración jugable del proyecto más ambicioso de Volition: «Red Faction»; y de un juego desarrollado de forma paralela y que responde al nombre de «Summoner». Y lo que vimos allí nos convenció. Por un lado, alucinamos con «Red Faction» y su vuelta de tuerca a un género –el de los arcades con punto de vista subjetivo, lo que en Inglaterra llaman First Person Shooter– que parecía haber llegado al límite tras la aparición de numerosos clones de «Quake». Por otro disfrutamos con la fantasía épica de rol que «Summoner» nos propuso, un juego de concepción radicalmente opuesta a «Red Faction» –aunque no por ello menos interesante– que nos traslada a un mundo medieval en el que la magia es un pilar importante del equilibrio universal. Mientras que «Red Faction» supone un gran avance tecnológico -ya que el engine gráfico Geo-Mod permite la deformación de escenarios en tiempo real-, «Summoner» ofrece un juego inmenso y complejo, influido por las normas clásicas de toda buena aventura.

Mucho y prometedor fue lo que pudimos observar en aquella presentación, y más viniendo de una compañía prácticamente desconocida, Volition, que comienza su andadura con un par de razones más que suficientes para tomarlos muy en serio. En las próximas páginas encontraréis un avance sobre ambos juegos.

I.C.C.



Red Faction
ESCUADRÓN DE DEMOLICIÓN

Compañía: VOLITION / THQ
En preparación: PC, PLAYSTATION 2
Género: ACCIÓN





Parece mentira que un género tan esquilmado como el de los arcades en perspectiva subjetiva pueda seguir ofreciendo cosas nuevas. Tras un largo periodo de desarrollo, los chicos de Volition destapan el frasco de las esencias con «Red Faction». Por fin hemos podido verlo y el primer contacto no ha podido ser más favorable, ya que el juego ofrece todo lo que sus creadores nos habían prometido.



El argumento del juego se asemeja mucho al desarrollado para "Desafío Total"

El producto estrella de Volition es un juego de acción en primera persona inspirado en relatos y películas futuristas como «Desafío Total». De hecho, el argumento del programa se asemeja mucho al desarrollado para esta película y nos situará también en el planeta Marte. Nosotros encarnaremos a Parker, un joven rebelde e inconformista en busca de aventuras que, tras rechazar una proposición para unirse a la prestigiosa Liga Ivy en la Tierra, decide alistarse en la Ultor Corporation y convertirse en minero en el planeta rojo. Sus ansias de aventura quedarán pronto más que satisfechas, cuando comprueba que las condiciones de vida en las minas son absolutamente infrahumanas y los guardias que las custodian verdaderos carceleros. Pero la cosa no acaba ahí: entre los mineros marcianos se está extendiendo una terrible enfermedad -conocida como La Plaga- que acaba con la vida de muchos y que convierte a aquellos que sobreviven en deformes mutantes. La situación pronto se tornará insostenible, de tal forma que los mineros se agruparán en lo que se conoce como Red Faction y protagonizarán una revuelta contra la corrupta Corporación Ultor; Parker será su líder espiritual.

En la práctica, «Red Faction» ofrecerá al usuario un programa de acción frenética al estilo «Quake» o «Unreal». Nuestra misión será la de acabar con nuestros enemigos a lo largo y ancho de diversos escenarios, ambientados ya sea en las minas de Marte, en los satélites que orbitan sobre el planeta o en los laboratorios científicos de la Corporación Ultor. Para conseguir liberar al planeta, vamos a tener que aprender a utilizar todo el armamento que caiga en nuestras manos. Eso no es tan sencillo como a priori parece ya que, aparte de manejar armas tradicionales como escopetas, pistolas, lanzacohetes o lanzallamas, en algunos momentos de nuestra misión vamos a necesitar la ayuda de vehículos pesados y fuertemente armados, como tanques, helicópteros o submarinos. Cada uno de ellos funciona de diferente forma y posee un armamento distinto.

Un gran arsenal

Aunque en la mayoría de juegos de acción en primera persona los disparos de diferentes armas suelen tener efectos similares, en «Red Faction» cada arma tiene su propia física, así como dos formas de uso bien diferenciadas. Podremos manejar un total de quince armas bien diferentes y nuestro arsenal incluirá una pistola (con silenciador para pasar desapercibido), un rifle de asalto, otro de francotirador, un lanzallamas, un lanzacohetes, cargas explosivas, granadas y otras armas de destrucción masiva capaces de agujerear incluso un sólido muro de hormigón armado.





TECNOLOGÍA GEO-MOD

Todo esto esta muy bien pero, seguramente, muchos de vosotros os estaréis preguntando todavía qué tiene este juego de especial que lo diferencie de otros juegos similares. La respuesta es bien sencilla: la gente de Volition ha incluido en «Red Faction» un engine denominado Geo-Mod y que permite la deformación aleatoria de escenarios en tiempo real. Cansados de ver juegos en los que disparas un misil contra una pared y sólo aparece una mancha negra, los creadores de «Red Faction» han incluido en su primer juego la posibilidad de destruir completamente cualquier escenario en tiempo real. Esto supone un gran avance tecnológico, ya que nos va a permitir reventar los mapas aleatoriamente, eliminando la inclusión de scripts predeterminados que indiquen al programa cuándo y cómo debe romperse una pared. La idea era conseguir una representación física de la realidad mucho más fidedigna que las demás, que nos permitiera aplicar estrategias y tácticas propias sin ninguna limitación. Supongamos que nos encontramos rodeados por una docena de soldados en una habitación sin salida aparente. En cualquier otro juego, esto significaría nuestra defunción, ya que no podríamos escapar del lugar sin eliminar antes a todos los soldados. No será así en «Red Faction» ya que, si dispusiéramos del armamento adecuado, podríamos disparar a una pared para abrir una vía de escape. Ahora, si dejáis volar vuestra imaginación podréis empezar a vislumbrar las posibilidades que «Red Faction» ofrecerá al jugador, que son casi ilimitadas. Aunque esto parezca algo muy sencillo de realizar, implica un gran esfuerzo de programación a la hora de diseñar un engine. La gente de Volition ha diseñado uno a la medida del juego, en vez de adaptar el juego a un determinado engine. Para desarrollarlo, los programadores han cogido lo mejor de editores como el UnrealED, Q3Radiant o WorldCraft para modificarlos posteriormente según las exigencias del diseño. El resultado, un potente editor llamado RED bastante sencillo de utilizar y que probablemente se comercialice junto al juego.

En algunos momentos vamos a necesitar la ayuda de vehículos pesados

A pesar de ello, inventar mapas para un juego como «Red Faction» será una tarea mucho más ardua que para otros juegos, ya que nunca antes la disposición de los elementos influyó tanto en el gameplay de un programa. Y es que es muy diferente disparar contra un muro de hormigón que contra una plancha de acero.

OTRAS VIRTUDES

No acaban ahí las virtudes que ofrecerá el engine de «Red Faction». Por un lado, permitirá una dinámica de fluidos muy realista, tanto que, si disparamos a un tubo lleno de líquido y lo agujereamos, el fluido caerá goteando al suelo y formará un charco. Así mismo sucederá con los gases de modo que, si alcanzáramos por error una tubería llena de gas con nuestras balas, podríamos provocar una violenta explosión. Además, la rotura de cristales será realista, convincente y mucho más precisa que en otros juegos parecidos..

En lo referente al aspecto gráfico del programa, basta con echar un vistazo a las fotos que acompañan este reportaje para ilustrar la calidad de que hará gala «Red Faction». Se han cuidado también otros aspectos fundamentales como la inteligencia artificial de los enemigos, que serán suficientemente inteligentes como para tendernos emboscadas y atacar conjuntamente.

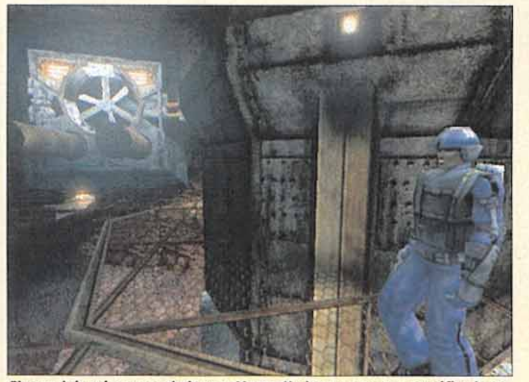
Los programadores de Volition no se han olvidado de incluir las consabidas opciones multijugador, concretadas en sendos modos Deathmatch y Atrapa la Bandera. Como podéis comprobar, «Red Faction» tiene todas las papeletas para convertirse en el digno sucesor del mismísimo «Quake» o del legendario «Unreal». Un verdadero tornado es lo que se nos viene encima con este juego.

Todo tipo de vehículos

La liberación de un planeta como Marte, oprimido por la omnipresente corporación Ultor, nos planteará serias dificultades. No obstante, cualquier héroe que se precie debe ser capaz de usar todos los recursos disponibles para salvar los obstáculos que se interpongan en su camino. «Red Faction» obliga al jugador a familiarizarse con el uso de vehículos muy distintos para seguir avanzando. A lo largo de nuestra aventura tendremos que conducir un tanque, un helicóptero, un submarino o una perforadora capaz de excavar túneles.







El complejo minero en el planeta Marte. Un lugar agreste y tecnificado sometido a la tiranía de la Corporación Ultor y sus soldados.



El sensor de calor que incluye este arma será uno de nuestros mejores ases en la manga, ya que permitirá localizar enemigos a través de las paredes.



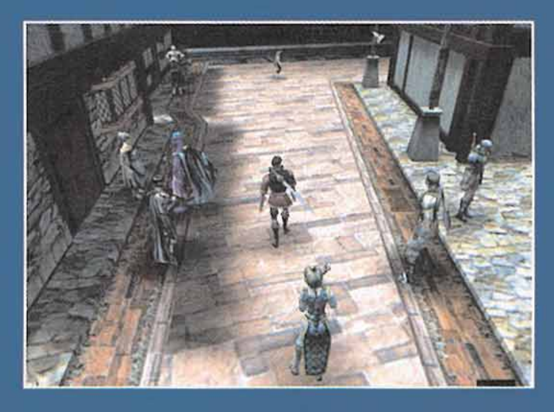
En la medida de lo posible, conviene salvaguardar la vida de otros trabajadores. No obstante, hemos de evitar que intenten atacarnos.

Summoner

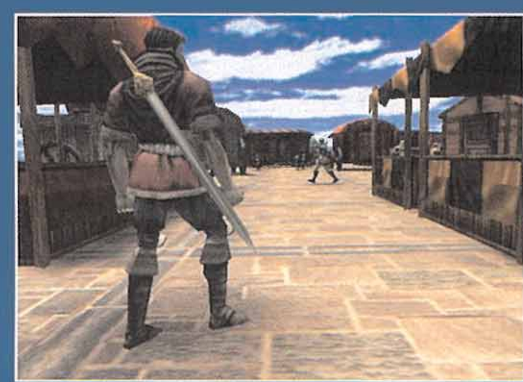
INVOCA AL DEMONIO QUE LLEVAS DENTRO

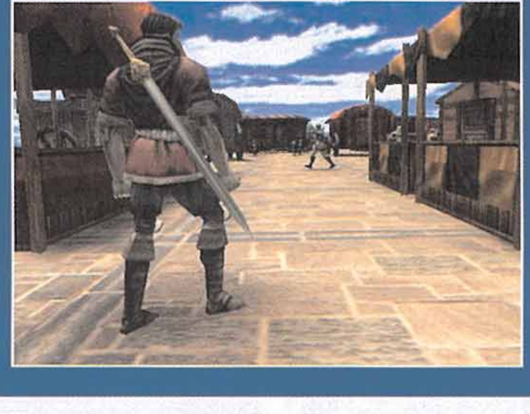
Compañía: VOLITION / THQ
En preparación: PC, PLAYSTATION 2
Género: JDR / AVENTURA

Tras decidirse a regenerar el género de acción subjetiva tridimensional con «Red Faction» y su tecnología Geo-Mod, los chicos de Volition se lanzan a la búsqueda del JDR perfecto. Y para ello, nada mejor que un proyecto ambicioso; su nombre, «Summoner», y su objetivo, convertirse en el juego de rol más profundo e inmersivo de cuantos se hayan visto en una PS2.













«Summoner» hará gala de un aspecto gráfico sumamente particular y colorista

Summoner» se ha desarrollado paralelamente a «Red Faction». Durante un periodo de dos años, parte del equipo de Volition ha trabajado en este proyecto, muy diferente del esperado «Red Faction». En su mente, la idea de desarrollar un gran juego en todos los sentidos, heredero directo del espíritu recio y exquisito que caracterizaba a los clásicos del género.

Pero para realizar un buen JDR es necesario inventar una buena historia. Y no sólo eso; también es necesario imaginar un fabuloso universo de fantasía, con sus reglas y singularidades. Aún más, es necesario crear un personaje protagonista tan atractivo como para que el jugador se enamore de él desde el primer instante. Una idea ambiciosa que los miembros de Voliton parecen haber llevado a buen puerto.

La historia nos traslada a un mundo medieval y conflictivo separado en dos continentes bien distintos: Medeva y Orenia. Medeva es la tierra de Joseph, un joven campesino que esconde un inmenso poder. Porque Joseph es un invocador. Su herencia es un poder más grande que la magia ya que, canalizando su poder a través de anillos singulares, puede invocar todo tipo de sirvientes sobrenaturales y criaturas elementales.

EL PODER DE INVOCAR

Sin embargo, ser un invocador no es algo de lo que enorgullecerse. De hecho, Joseph teme a sus poderes más que a la propia muerte. Cuando era niño, Joseph intentó salvar a su pueblo natal del ataque de unos forajidos usando sus habilidades. Su inexperiencia la pagó cara, ya que el demonio que él invocó para defender la aldea terminó por masacrar a los ciudadanos de aquel antaño apacible lugar. Tras ser repudiado y desterrado por los supervivientes, el joven Joseph se prometió que nunca jamás volvería a invocar a otra criatura.

Los años han transcurrido y el pequeño Joseph se ha hecho todo un hombre. El niño proscrito y perseguido ha encontrado su lugar en el mundo al lado de su maestro, Yago, y la hija de éste, Rosalind. Durante todo este tiempo, el anciano Yago se ha encargado de preparar a Joseph para afrontar su destino, dado que sospecha que él podría ser el encargado de mate- ►


La magia estará presente a lo largo de todo el juego y será imprescindible para superar los distintos retos a los que nos enfrentemos.


Joseph debe ser cuidadoso a la hora de usar sus poderes. Cuando era pequeño acabó con la vida de sus seres queridos al invocar a un demonio.


La hechicera Rosalind es la hija de nuestro maestro y mentor. Aunque nos acompañe en nuestro viaje, alberga cierta envidia contra nosotros.

Dos culturas enfrentadas

Varias son las razones que nos invitarán a jugar a «Summoner». De un lado, un entorno gráfico colorista, diverso y completamente tridimensional, que permite observar la acción desde cualquier ángulo de cámara que deseemos mediante las teclas de cursor. Por otro, una elaborada historia que sumerge al usuario en dos continentes enfrentados y con referencias culturales muy diferentes. Mientras que la gente de Medeva se guía por patrones culturales muy similares a los de la Edad Media europea, los habitantes de Orenia viven según costumbres mucho más orientales. Esto se notará no sólo en sus tradiciones, sino en sus ropajes, armas y construcciones. Toda la historia de ambas culturas queda debidamente explicada en el interior del templo situado en la ciudad principal del continente de Medeva. Allí, en la sala de columnas, encontraremos todas las claves necesarias para comprender el porqué de esta enemistad milenaria.



Joseph necesita de los anillos mágicos para poder canalizar su don

rializar una antigua profecía. Debido a la repentina invasión de Medeva por parte de las hordas de Orenia, Yago envía, aun en contra de su voluntad, al inexperto Joseph en busca de los anillos arcanos de invocación. Si los consigue, será capaz de detener la barbarie y el derramamiento de sangre. Sin embargo, Joseph teme que sus poderes se vuelvan otra vez contra seres inocentes en su intento por acabar con la sinrazón de la guerra. Afortunadamente, Joseph no viajará solo. En su camino se cruzarán tres jóvenes aventureros dispuestos a ayudarle: Flece el ladrón, la hechicera Rosalind y el guerrero Jekhar, ávido de venganza por la muerte de su padre. Su periplo a través de ambos continentes les conducirá hasta maravillosos emplazamientos como el imperio sumergido de Ikaemos, la fortaleza de Khosani o las ruinas de antiguos civilizaciones en los templos de Orenia, en busca de los preciados anillos de invocación. Y es que Joseph necesita de los anillos mágicos para poder canalizar su don. Se trata de un chico aún demasiado inexperto e incapaz de controlar sus poderes adecuadamente sin su ayuda. Es por ello necesario que busquemos los distintos anillos diseminados por distintos puntos del territorio conocido. Cada anillo tiene diferentes propiedades mágicas (luz, fuego, oscuridad...) y con ellos podremos convocar a las más variopintas criaturas. Joseph podría incluso combinar el poder de diferentes anillos podrá conjurar nuevas y más poderosas criaturas.

Pero, aun con los anillos en su poder, invocar criaturas tendrá un precio muy alto para el pobre Joseph. Todas las criaturas que conjure, nacerán a partir de su energía mágica. De igual modo, estas criaturas necesitarán de la energía vital de Joseph para sobrevivir. Es por ello que cada vez que Joseph conjure a uno de sus vasallos, sus puntos vitales decrecerán, así como su habilidad. Cada criatura tomará prestada una parte proporcional del total de energía de Joseph. Sólo cuando Joseph haga desaparecer a una de sus criaturas, recuperará aquella energía y si la criatura muriera en combate, Joseph perdería esos preciados puntos de vida.

SOBRE TODO, AVENTURA

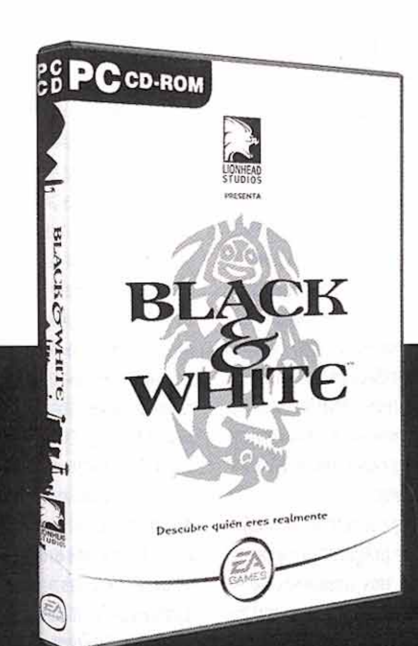
En la práctica, todo lo anterior se traducirá en un juego de aventura y rol en perspectiva de tercera persona y completamente tridimensional. La gente de Volition ha trabajado duro para que el programa ofrezca una experiencia inmersiva y sugerente, capaz de atrapar a jugadores de muy diferentes edades gracias a la profundidad del juego. Precisamente por ello se ha querido simplificar al máximo el manejo del interface para obtener el máximo control con el mínimo esfuerzo.

Además, «Summoner» hará gala de un aspecto gráfico sumamente particular y colorista. Para ambientar las aventuras de Joseph, los creadores del juego han optado por diseñar un engine muy diferente al concebido para «Red Faction». Los escenarios que visitaremos son diversos e incluirán todo tipo de espacios abiertos y edificaciones varias a lo largo de los dos continentes en que se divide el mundo conocido. En ellos encontraremos gran número de enemigos, incluyendo peligrosas alimañas, monstruos mitológicos y mágicos, soldados enemigos, etc. Y también multitud de personajes no hostiles, con los que podremos conversar e interactuar, hasta el punto de que muchos nos encargarán misiones a cambio de una suculenta recompensa. En resumen, un juego de rol inspirado en la vieja escuela y que promete depararnos largas horas de invocaciones varias.



DILES A TUS AMIGOS QUE YA VA A SALIR EL MEJOR JUEGO DEL AÑO

www.white.ea.com



www.black.ea.com

DILES A TUS AMIGOS QUE NO VA A SALIR NUNCA



Descubre quién eres realmente



Escuela de Estrategas

Latente desde los comienzos de los éxitos, es ahora cuando descubrimos virulentos brotes de esta política comercial. Las glorias de antaño encuentran sucesión en estas secuelas contemporizadoras, esperemos que al menos susciten análogos retos estratégicos. Afortunadamente ya queda menos para la anunciación de los títulos del mañana en las Ferias que, desde el mes que viene, tendrán lugar a lo largo de todo el mundo.

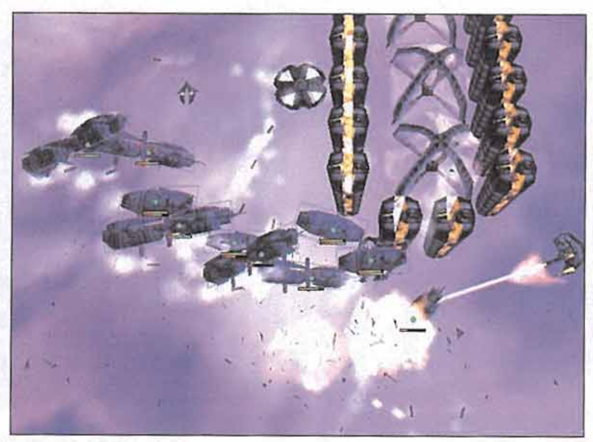
Ranking de Batallas

Permanece · Cambia posición · Entra

Parece que la jerarquía en los puestos de cabeza no ha llegado a cristalizarse, tras unos meses sin de novedades. La edad media de nuestros representantes es (según estimaciones) de algo más de 2 años. ¿Es que acaso las jóvenes promesas no dan la talla, o quizá se debe a que somos unos carrozas? No cabe duda que el género precisa de sabia nueva con la que combatir la entropía que lo amenaza.

1. Age of Empires II
2. Shogun: Total War
3. Red Alert 2
4. StarCraft
5. Comandos: Venid Enemy Lines
6. WarCraft II
7. Heroes of MIght & magic III
8. Homeworld
9. Caesar III
10. Ground Control

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y podéis dar más de dos votos al mismo juego.





THE OUTFORCE



STAR TREK AWAY TEAM

Secuelopatía Espongiforme (estratégica)

Sin más preámbulos, vamos a intentar dar respuesta a toda la correspondencia que hemos recibido. Comenzaremos, desgraciadamente, desmintiendo una inquietud manifestada por muchos de vosotros (Khantrek, Daniel Santos y Antonio Ramírez): el desarrollo de «Heroes of Might & Magic IV» no ha sido hecho público. Por consiguiente, no sabemos nada de él. Como contraprestación al 'disgusto', poneros al corriente de la recopilación que 3DO va a lanzar para tratar de mantener satisfechos a los miles de usuarios a que fueron encandilados por sus predecesores. «HMM3 Complete. Collector's Edition» consiste en un compendio que comprende: «The Restoration of Erathia», y sus expansiones «Armaggedon's Blade» y «The Shadow of Death».

Eneko Aristi Alberdi puede respirar tranquilo porque el juego por el que pregunta, «Harpoon 4» tiene muy buena pinta, nos atrevemos a decir que se trata de uno de los títulos que acercará la estrategia naval al público en general. Destacamos de él la vistosidad de sus detallados gráficos tridimensionales (hasta el punto de estar creados los escenarios con imágenes tomadas por satélite), manejo integral de la situación (en superficie, aérea y submarina), alto realismo en la reproducción de las unidades y variedad de Armadas disponibles. No determinamos una fecha de lanzamiento porque la misma desarrolladora ha optado por hacer voto de silencio en ese aspecto.

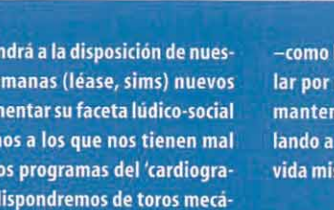
El mariscal Zotto solicita trucos para «Red Alert 2». Encontrarás muchos en el Patas Arriba publicado en el número 71, así como una buena remesa en la reunión de Estrategas 72.

LYFERs pregunta por algún delfín de «Shogun: Total War». Muchos sois los que habéis refrendado la apuesta que lanzamos hace unos números de que este producto de Electronic Arts es un gran título. Como gratificación, esta primavera en la que nos encontramos embutidos, está previsto vea la luz una edición especial. Lleva por título «Shogun: Total War Warlord Edition», todo un tributo para aquellos que disfrutamos del buen hacer del original. Se prometen dos nuevas campañas (una para el juego en solitario y otra en red), aliñadas ambas con nuevas unidades y edificios. Para que os hagáis a la idea, las mesnadas se verán enriquecidas con la participación de la temible caballería de los mongoles o los sacrosantos kensai, por citar algunos. Igualmente se ha trabajado para aportar más realismo al juego: escuelas para dotar de experiencia a las tropas y a los generales (algo así como una Escuela de Estrategas), y nuevos retos en batalla. Y como colofón, dos herramientas que echábamos en falta: editor de mapas y escenarios.

Antoni Clavaguera (el Viejo Estratega) reprocha los comentarios vertidos en el número 71 sobre la conversión a videojuego del wargame de tablero "Squad Leader". En primer lugar, y en nuestra defensa debemos alegar que en cualquier caso –exclusivamente- nos referimos a la versión informática; y en segundo que en absoluto nuestra pretensión fue la de disuadir a los lectores de adquirir el producto, simplemente tratamos de exponer un punto de vista. De hecho, el planteamiento del videojuego retoma sólo parcialmente la filosofía de su inspiración: cada unidad representa un soldado, y no un grupo de 12. Son matices, que sin demasiadas suspicacias, sirven de indicios para llegar a la conclusión de que tan sólo tienen en común la denominación

Noticias

Casi de la mano a la réplica actualizada de Gran Hermano, apadrinada por los "pioneros", Maxis y Electronic Arts se han adelantado para proporcionarnos una segunda expansión para su controvertido título: «The Sims House Party». En realidad todos aquellos que proyectáis vuestras expectativas futuras en «The Sims» os encontraréis moralmente compelidos a adquirir esta actualización... claro está, a menos que prefiráis ver vuestras proyecciones texturizadas sin la marcha de poder divertirse en una fiesta hogareña, con el "No cambié" rotando en la minicadena. De este modo, y haciendo honor a su subtítulo, en esta ocasión se pondrá a la disposición de nuestras cobayas humanas (léase, sims) nuevos objetos para fomentar su faceta lúdico-social (es decir, lo saraos a los que nos tienen mal acostumbrado los programas del 'cardiograma plano'). Así dispondremos de toros mecánicos, servicios de catering, etc.



Además se han creado 5 nuevos personajes con los que amenizar nuestros guateques, en los que las habilidades de cada participante serán determinantes. Podremos elegir el tema de la fiesta (de romanos, del pijama, de gala, de los 70's, etc...), en cualquier caso –como buenos anfitriones– habremos de velar por que nuestros invitados se diviertan, manteniendo alejadas las algaradas y vigilando a los sims que nos hagan tilín. Como la vida misma.

Una vez más los trekkies deberían de estar de enhorabuena, en tanto que su inspiración ha sido la causa del alumbramiento de un nuevo título: «Star Trek Away Team». A estas alturas ya hemos perdido la cuenta de juegos publicados que estén relacionados con el mundo concebido por Gene Roddenberry, en cualquier caso seguro que no hay ninguno de las características de éste que nos ocupa. Tal innovación se debe a la labor del estudio Reflexive Entertainment, tutelado desde la producción por Activision. Dicha creatividad es relativa, ya que toma el concepto de juego de un viejo conocido: «Commandos». Dentro del selecto –por el momento- subgénero de la estrategia táctica de grupos se sitúa «Away Team», bajo la recurrida perspectiva isométrica lideraremos las operaciones encubiertas de la Federación. Para saldar con éxito cada una de las 18 misiones, dispondremos de 17 de los mejores especialistas en un campo de conocimiento (médico, seguridad, ingeniería, cien-



SQUAD LEADER



WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

y la ambientación (II Guerra Mundial). Por lo demás, Antoni, estamos plenamente de acuerdo contigo en que lo principal de todo buen juego de estrategia es que ha de cuidar meticulosamente el capítulo de su IA.

Cambiando de tercio, Miguel Daza aprovecha para preguntarnos sobre la existencia de un nuevo parche de actualización de «StarCraft Brood War». El último de que tenemos noticias es el que eleva el original hasta la versión 1.07, por lo que respecta a las nuevas unidades: NADA. Son modificaciones parciales las que practica, de bugs anteriores de escasa entidad y de nula repercusión para quien no sea koreano. No obstante, la encontraréis colgada en: www.blizzard.com, la web oficial de Blizzard. Daniel Morales, desde Zaragoza, nos pide una alternativa a la saga «Panzer General» en 2D. Si te sedujo la primera parte, ¿por qué no pruebas con los nuevos episodios en 3D? Todos los usuarios que la han jugado han quedado prendados por su buen hacer. No obstante, si lo que quieres es variar de ambiente, haz la prueba con la estrategia fantástica. Tienes una oportunidad fabulosa con «Heroes of Might and Magic 3 Complete», y si ya lo conoces, haz la prueba con «Age of Wonders». Como ultima opción, inténtalo con el tiempo real (si te armas de paciencia puedes esperar a la revisión de «Shogun», que tanto te gustó). Al compañero Dídac (Valencia) hemos de responderle que, a estas alturas, «Rail Road Tycoon III» es una quimera, no hay nada confirmado acerca de su fase de desarrollo. No queremos clausurar este cónclave sin recordar a los compañeros Samuel Fulleda Machado (desde las Baleares) y Víctor García Cantos (de Granollers), quienes han participado en el Ranking de Batallas mediante una comunicación manuscrita. Y es que, por muy rápido que sea el e–mail... tradición obliga. Samuel, además aprovecha para manifestar su -justificada- impaciencia por la llegada de «WarCraft III» y para cursarnos una pregunta acerca del proyecto «StarCraft II». Del primero os podemos decir que ya tiene subtítulo definitivo «Reign of Chaos», y una lista de razas cerrada: Humanos, Orcos, Elfos Oscuros (traducción libre de Night Elves) y No-Muertos convergerán en una disputa ancestral por la supremacía del bien sobre el mal. La quinta en discordia, la de los Demonios, tendrá únicamente el papel de NPR (raza que no interviene activamente en el juego, tan solo interactuará entre las cuatro existentes, dando cohesión a la historia). El conjunto de «WarCraft III» es realmente impresionante, sin perder un ápice de interés, y para ratificarlo tenemos la última rolling demo que Blizzard ha colgado en su web oficial. De ese video, de algo más de 14 megas, destacamos: la fluidez del movimiento de las unidades, la majestuosidad de los sortilegios y la contundencia de los efectos especiales de los elementos que dan entidad al escenario. Incluso parece que tendremos que emprender la labor de gestión de recursos, tesis a la que hemos llegado tras una fugaz manifestación en la demostración... cuando el río suena, agua lleva. Para completar nuestro alborozo, los chicos de Blizzard han vuelto a insistir en que la fecha de lanzamiento será este 2001.

En lo que respecta al onírico proyecto «StarCraft 2», aclararos que no ha sido ni oficial -siquiera oficiosamente- anunciado por Blizzard. Unos cuantos visionarios ojizainos, esos que son legión en Internet, han interpretado una demanda de dos puestos de trabajo para Diseñadores de Escenarios en 3D como una declaración implícita de su fase de desarrollo. ¿Será ese secreto sin desvelar el último episodio de la saga «StarCraft», o más bien se referirá al más plausible y cercano «WarCraft»? En cualquier caso, gracias a todos los que habéis participado en la confección del ranking. Por este mes ha sido todo, aquí os esperamos para una nueva reunión. Laureados seáis en vuestras campañas.

El Miliciano Partizano

El **truco** del mes... StarTrek: New Worlds

Para acceder a todas las misiones ve al directorio principal del juego y edita el fichero "game.ini", cambiando las siguientes líneas. Luego salva y arranca de nuevo.

FedLeve	l=1 cambiar por FedLeel=100
KliLeve	l=2 cambiar por KliLevel=200
RomLeve	l=3 cambiar por RomLeel=30
TauLeve	l=4 cambiar por TauLevl=400
MetLeve	l=5 cambiar por MetLeve500
HubLeve	l=6cambiarporHubLevel=600

El mejor juego de **Estrategia...**



STARCRAFT BROOD WAR

Para gustos se hicieron los colores. Al menos eso dice la gente. ¿Podemos aplicar el aforismo al ámbito de los videojuegos? Y es que cada uno tiene su ojito derecho. En esta ocasión, son tres los ponentes de sus tesis al respecto.

Nicolás Terradas (desde Argentina) trata de aportar un criterio para acometer la decisión. Lo hace en los siguientes términos: "...debemos apoyarnos en que tiene que ser aquel al que NUNCA nos cansamos de jugar, aquel del que no nos importan sus errores, que nos atrae de manera singular y que nos obliga a esforzarnos cada vez más..." Y llega a la conclusión de que: "el mejor juego de estrategia de la historia es «Starcraft»". El razonamiento es interesante y a tener en cuenta.

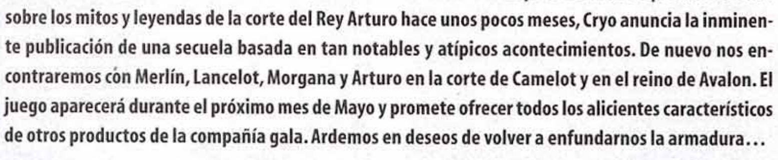
InkaMan en absoluto está dispuesto a aceptar como mejor juego de estrategia alguno de los existentes. Él ha construido las bases del que, potencialmente, sería el mejor. Lo define como: "...una mezcla entre «Master of Orion II», «Battle of Antares» e «Imperium Galactica II», con un mapa estelar en 3d con forma de 'cubo', donde apareciesen sistemas estelares, al pinchar uno de estos se visualizaran los sistemas solares dentro de esa galaxia, etc... Las batallas espaciales se desarrollarían en un entorno 3d como el de «Homeworld» y las terrestres lo mismo («Ground Control»)". Continúa con la descripción del aparato de la mecánica de juego: "debería tener una parte de investigación, otra de producción, etc..... Debería contar con un "gobernador" que en nuestra ausencia debería administrar todo un sistema solar con eficacia siguiendo nuestras directrices, también sería interesante que los gobernadores tuviesen bonificaciones...". Originalidad no te falta, amigo InkaMan, piensa en depurar tu trabajo y registrarlo como propiedad intelectual antes de que algún lector se te adelante.

Melià Baixauli apuesta no por un título en particular, sino por una filosofía. No aquella que "... trata de que recorramos un camino desde un punto a otro y ya está (aunque nos encontremos con alguna bifurcación), sino aquellla en la que no sabes a dónde vas a llegar de tantas opciones, sendas, atajos y vericuetos con los que te encuentras. Si además las opciones que enriquecen el juego varían y pueden ser bélicas, sociales, comerciales, etc." Como colofón, arguye "son los juegos precisamente menos belicistas los que a mi entender lo consiguen". Ahí queda tu opinión, que para nada es descabellada.

cia y liderazgo). La Flota Estelar permitirá en cada incursión configurar a los efectos un grupo de entre 3 y 6 comandos. Y todo ello en el riquísimo universo Star Trek, con phasers, hyposprays, rifles phaser y los demás artilugios que hayáis podido distinguir en los capítulos de la "Próxima Generación".

El gran éxito de Sierra del pasado año, «Homeworld», ya tiene su primer sustitutivo: «The Outforce». Desarrollado por O3 Games, será distribuido por FX Interactive en nuestras latitudes (teóricamente) este mes de Abril. Se trata de un título de estrategia espacial en tiempo y espacio real, su engine tridimensional tratará de hacer sombra al fabuloso creado por Relic, para ello ha dispuesto de cámara libre y zoom variable. La física estará muy trabajada, llegándose a reproducir ondas de presión o colisiones elásticas. Para surcar el espacio contaremos con 3 razas, y más de 120 unidades; si no queremos afrontar tamaña aventura en la soledad, podremos recurrir al modo multijugador (LAN o desde un servidor on-line) con una compañía de hasta 7 astronautas. Se promete, incluso, una Inteligencia Artificial dotada de un algorritmo para aprender de cada combate (supuestamente

Poco a poco se van filtrando nuevas noticias e imágenes del último trabajo en gestación de Westwood: «Emperor: Battle for Dune». A modo de resumen, podemos comentaros que el terreno jugará una baza destacada: únicamente se podrá construir sobre superficies sólidas, la arena continuará siendo peligrosa, otros estratos sólo serán vadeables por algunas unidades; y todo ello, sin perjuicio de las peculiaridades orográficas de cada uno de los 4 planetas. Para que el conjunto no desmerezca, se nos promete una IA comparable con un rival humano (con recurso al factor sorpresa, entre otras cosas).

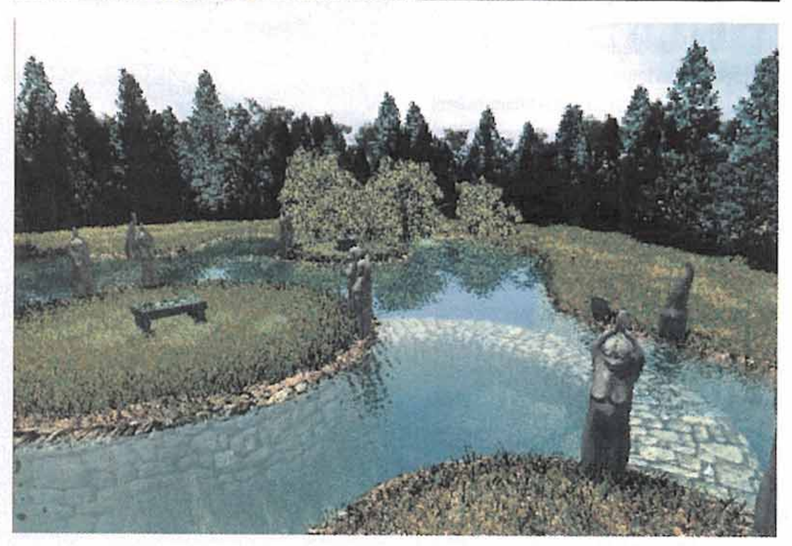


ARTHUR´S KNIGHTS 2 PC, PLAYSTATION 2 / CRYO

Tras presentarnos su peculiar versión sobre los mitos y leyendas de la corte del Rey Arturo hace unos pocos meses, Cryo anuncia la inminente publicación de una secuela basada en tan notables y atípicos acontecimientos. De nuevo nos encontraremos con Merlín, Lancelot, Morgana y Arturo en la corte de Camelot y en el reino de Avalon. El juego aparecerá durante el próximo mes de Mayo y promete ofrecer todos los alicientes característicos de otros productos de la compañía gala. Ardemos en deseos de volver a enfundarnos la armadura...









ATLANTIS III PC, PLAYSTATION 2 / CRYO

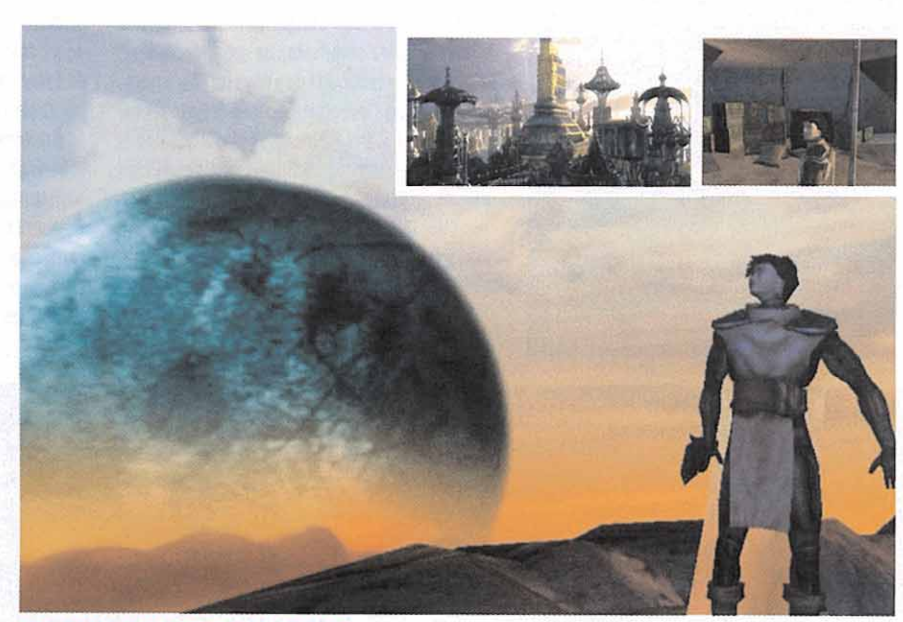
Parece que la cosa va de sagas porque, tras anunciar en este mismo número la segunda parte de «Arthur´s Knights», tenemos el placer de avanzaros el lanzamiento de un nuevo capítulo en la búsqueda de la ciudad perdida. El juego responderá al nombre de «Atlantis III: Más allá de Atlantis» y ofrecerá nuevas respuestas sobre una de las incógnitas más enigmáticas de la historia de la humanidad. Como ya sabréis los adeptos a esta saga, el aspecto gráfico del juego será realmente espectacular. De hecho, los rasgos del personaje protagonista -una joven y bella egiptóloga en busca de la ciudad perdida- se han extraído de las facciones reales de la actriz Chiara Mastroianni.

CRAZY TAXI 2 PLAYSTATION 2 / SEGA



Regresan las aventuras de los taxistas más temerarios y salvajes de cuantos hayamos oído hablar. La segunda parte de «Crazy Taxi» está a punto de hacer su aparición y promete fundir los circuitos de nuestra PS2 con esa sabia y peculiar mezcla de un arcade de conducción y un simulador de taxista. La ciudad tiembla cuando eliges a uno de los cuatro taxistas disponibles y te montas en tu vehículo, dispuesto a hacer una buena recaudación en el menor tiempo posible. Esta vez, la acción se traslada hasta las calles de Nueva York, o de una ciudad muy parecida, en la que las calles se abarrotan de coches en las horas punta. ¿Estás preparado para el reto?





FRANK HERBERT´S DUNE PC, PLAYSTATION 2 / CRYO

Hace mucho, mucho tiempo una pequeña compañía francesa llamada Cryo decidió adaptar el bestseller de Frank Herbert «Dune» en un videojuego. Aunque los resultados fueron más que aceptables, la licencia terminó en manos de Westwood y aparecieron sucesivos títulos de estrategia inspirados en la película. Varios años más tarde, Cryo decide recuperar los derechos y realizar la primera adaptación fidedigna de la novela. Desarrollado por Widescreen Games, «Frank Herbert´s Dune» respetará el espíritu de la saga, ofreciendo una sabia mezcla de acción y aventura. El entorno de juego será completamente tridimensional y el programa llegará a nuestro país a lo largo del mes de Septiembre.

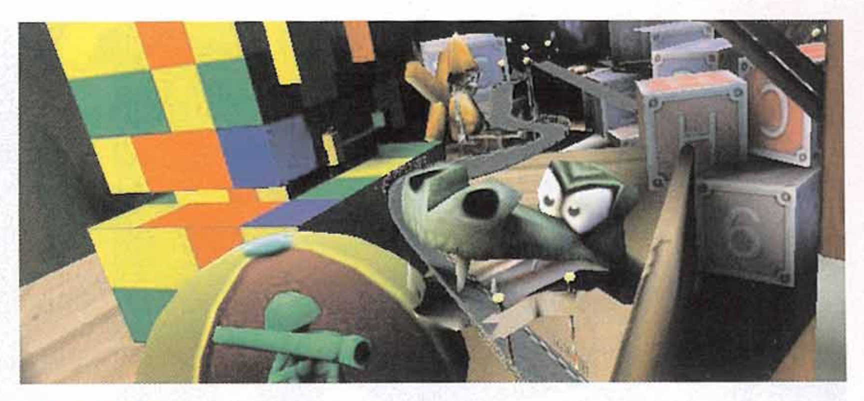
GORKAMORKA PC / REALSPORTS, RIPCORD GAMES

Uno de los módulos más desconocidos y curiosos del universo Warhammer 40K está siendo adaptado para todos los ordenadores PC compatibles. Resumiendo la esencia del título, podríamos definir «Gorkamorka» como un juego de carreras automovilísticas entre vehículos de combate pilotados por orcos. Algo así como un «Carmaggedon» pero sin peatones. Los escenarios, coches y personajes están inspirados en los diseños del «Gorkamorka» original. Aunque el programa estaba siendo diseñado para Dreamcast originalmente, varios problemas han dado al traste con esta versión, y el programa aparecerá únicamente para ordenadores compatibles.



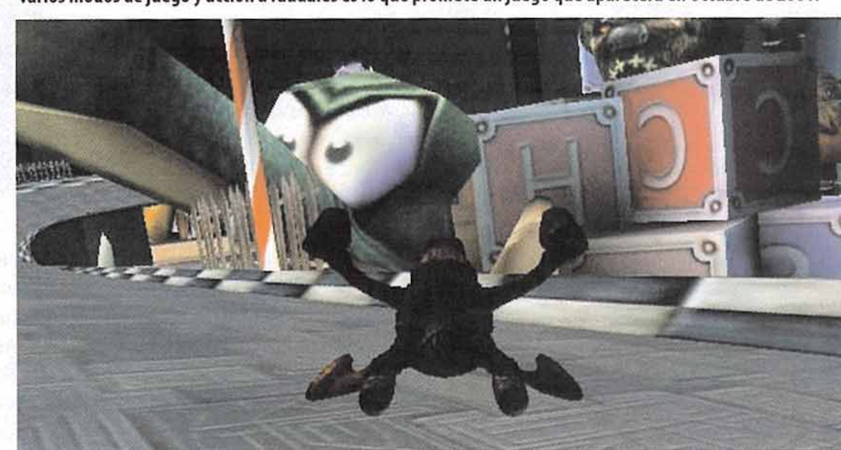






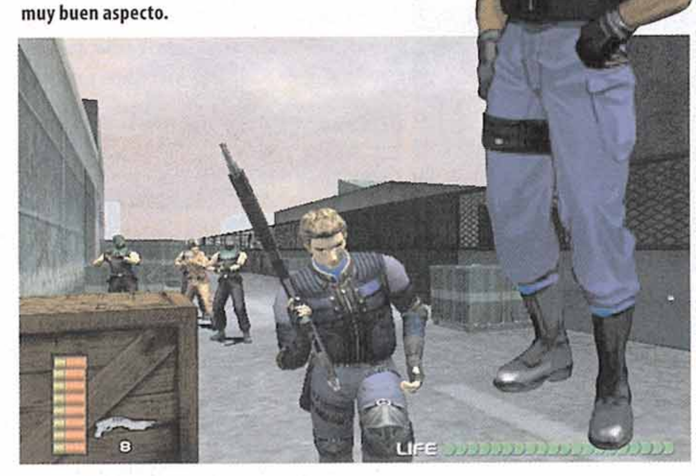
MEGARACE 3 PC, PLAYSTATION 2 / CRYO

Acción y velocidad fuera de órbita. Eso es lo que nos ofrecerá la tercera parte de «Megarace», un arcade de conducción futurista que se ha convertido en todo un clásico del género por méritos propios. La acción nos sitúa en un universo lisérgico y deformado, donde conductores de toda la galaxia compiten a vida o muerte en diferentes circuitos ante la atenta mirada de millones de telespectadores. El juego nos permitirá escoger entre doce naves diferentes a lo largo de más de treinta pistas mortales de necesidad. Escenarios 3D en tiempo real, espectaculares efectos de iluminación, explosiones, varios modos de juego y acción a raudales es lo que promete un juego que aparecerá en Octubre de 2001.



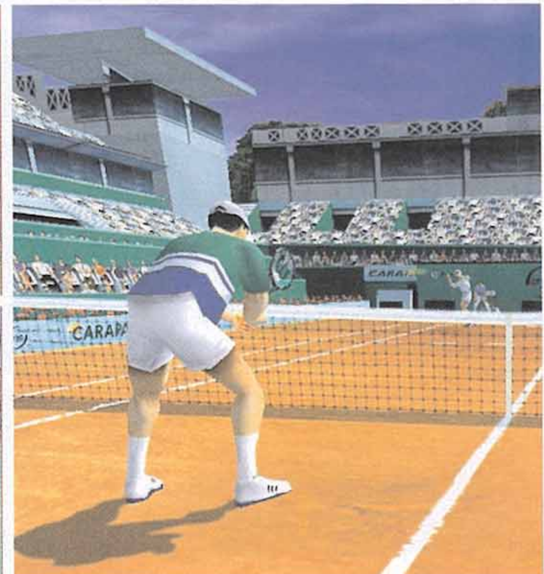
OPERATION WINBACK PLAYSTATION 2 / KOEI

Después de un considerable éxito de ventas para la consola Nintendo 64 regresa «Winback: Covert Actions», esta vez para Playstation 2. Desarrollado en Japón por Koei y renombrado como «Operation Winback», esta nueva versión mejorará el aspecto gráfico del original, aprovechando para ello la superior potencia de la máquina de Sony. Como miembro de un comando especial, nuestra misión será la de acabar con un grupo terrorista que, tras tomar el control de un satélite defensivo llamado 'la espada de los ángeles', amenaza con eliminar de la faz de la tierra parte de Europa. Un juego de acción en tercera persona bastante ambicioso y con muy buen aspecto.





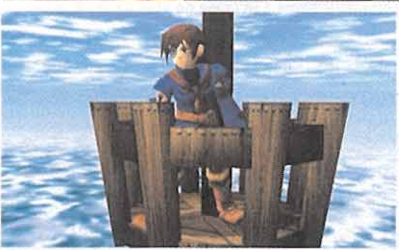


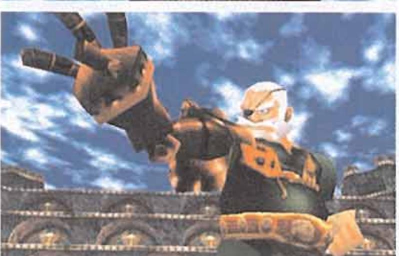


ROLAND GARROS 2001 PC, PS ONE, GAME BOY COLOR / CRYO, CARAPACE

Para todos aquellos que esperamos como agua de mayo un juego que recree en nuestros ordenadores el espíritu verdadero del tenis, aparece una nueva versión de uno de los programas más veteranos del género. Su nombre es «Roland Garros 2001» e incluye mejoras respecto a la versión anterior como una Inteligencia Artificial mejorada, el doble de jugadores, sombreado realista, un modo de competición con diferentes superficies de juego y opciones para la conexión de varios ordenadores en red local. Más golpes, mejores gráficos, nuevos jugadores y un mayor número de opciones para el que, quien sabe, podría llegar a convertirse en el simulador tenístico por excelencia.

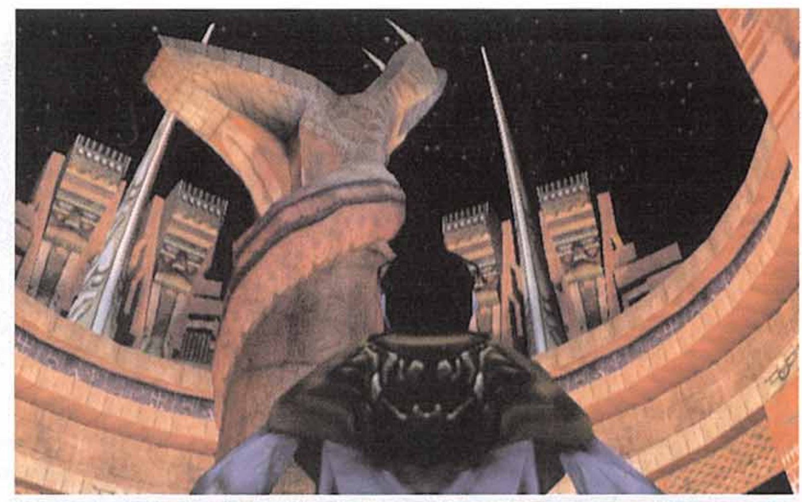






SKIES OF ARCADIA DREAMCAST / SEGA

El creador de la saga «Phantasy Star» nos anuncia su nuevo proyecto, «Skies of Arcadia», una aventura mágica capaz de atrapar al jugador y transportarle hasta un universo nunca visto. En un mundo en que la humanidad vive en islas que flotan en el aire y se desplaza por los cielos mediante naves aeroestáticas, la opción más inteligente es convertirse en pirata. A bordo de nuestra aeronave, surcaremos el cielo inmenso y azul en busca de aventuras y retos. En un sorprendente entorno tridimensional, se desarrollará este juego de rol con toques novedosos y una fabulosa trama que derrocha imaginación y fantasía a raudales







LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2 PLAYSTATION 2, DREAMCAST / EIDOS

Con cierto retraso aparecerán las versiones para PS2 y Dreamcast de «Legacy of Kain», o lo que es lo mismo, la segunda parte de «Soul Reaver». El juego comenzará justo donde terminó el primer episodio. El héroe Raziel utilizar un portal temporal para viajar por diferentes eras del pasado de Nosgoth en busca de su mortal enemigo Kain. En su camino, nuestro atormentado héroe descubrirá misterios ocultos como el secreto de la corrpución de los Pillares o la aniquilación del pueblo de los vampiros. Acción, diversión y tinieblas en un juego impresionante desde el punto de vista gráfico y que promete aprovechar todas las ventajas que ofrecen las dos consolas más potentes del mercado.







OUTLIVE PC / CONTINUUM ENTERTAINMENT

La proliferación de juegos de estrategia en tiempo real sigue creciendo imparable. Mientras esperamos la llegada de títulos como «Warcraft III» o «Commandos 2», aparecen nuevos juegos adscritos a este género. El último en llegar será «Outlive», un programa que, por su aspecto, recuerda claramente a una joya como es «Strarcraft». La acción nos sitúa a comienzos del siglo XXI, cuando la humanidad se ve axfisiada por la falta de recursos naturales y azotada por un recrudecimiento del terrorismo armado. El juego está siendo diseñado por una nueva una compañía brasileña llamada Continuum Entertainment.



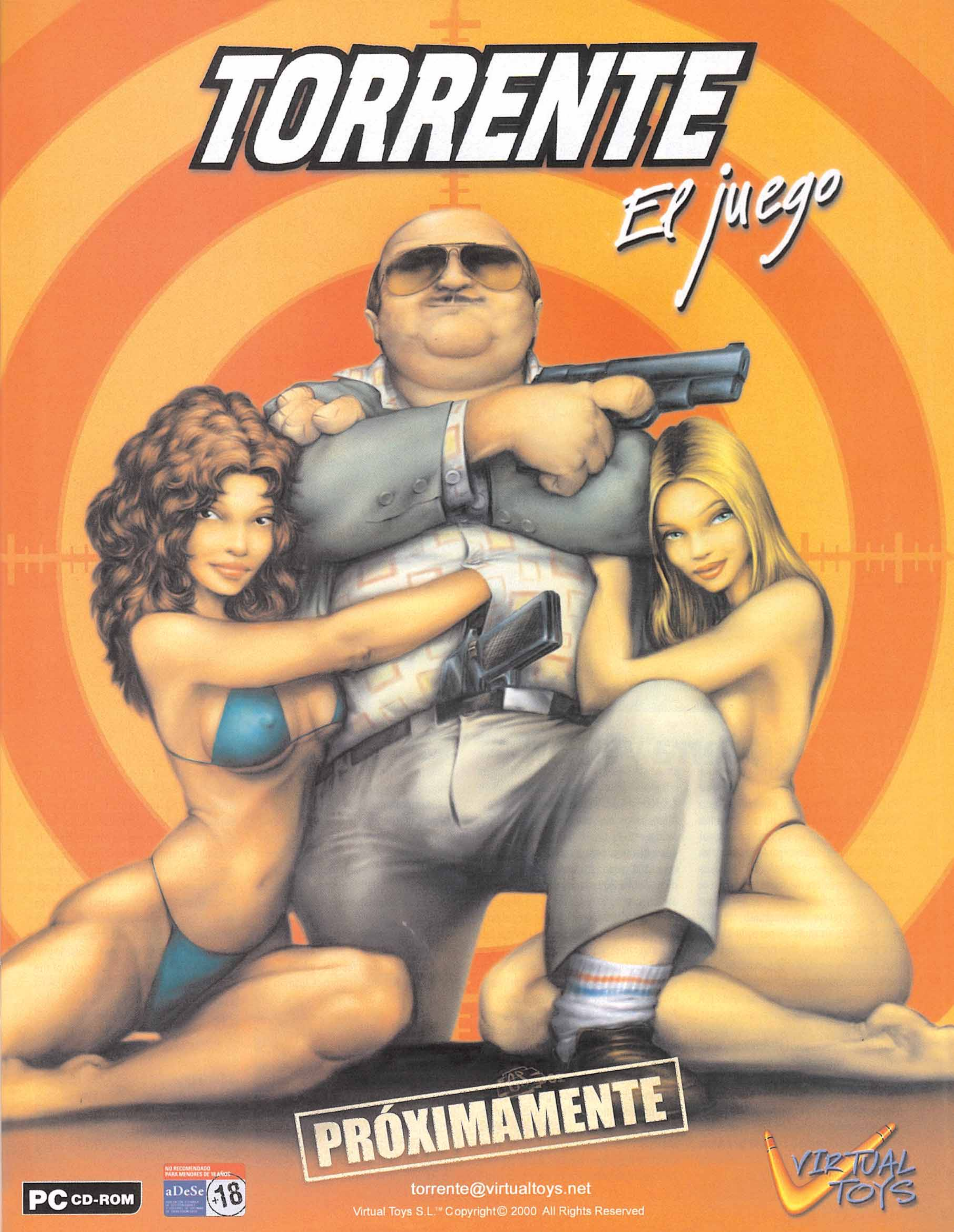




OUTTRIGGER DREAMCAST / AM2, SEGA

Los creadores de «Shenmue» están que no paran. Mientras ultiman la segunda parte de uno de los mejores juego visto en una Dreamcast, han publicado otros títulos tan interesantes y diferentes como «18 Wheeler», «F355 Challenge» o «Outtrigger». Este último título representa la incursión de esta compañía en el género de los arcades tridimensionales en primera persona. El juego nos permite elegir entre cuatro personajes distintos, miembros de una unidad de lucha antiterrorista. Al clásico modo single player -que será muy semejante a «Quake»- se le unirá una opción multiplayer a través de SegaNet que permitirá al juego simultáneo para cuatro personas.

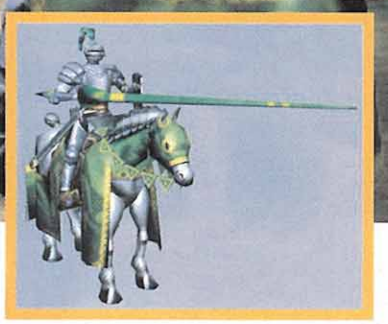



TORRENTE
El juego
PRÓXIMAMENTE
PC CD-ROM
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe
+18
torrente@virtualtoys.net
Virtual Toys S.L.™ Copyright© 2000 All Rights Reserved
VIRTUAL TOYS

Robin Hood: Defender of the Crown

Cinemaware irrumpió en el mundo del videojuego, en 1987, con la fuerza de un tornado. Producciones de tono épico, ofreciendo algo que los usuarios no habían visto antes: «Defender of the Crown», «It Came from the Desert» o «The Three Stooges» causaron tal sensación que la mayoría de desarrolladores, por aquel entonces, se dieron cuenta que apartados como la vistosidad gráfica en cada pequeño detalle, secuencias cinemáticas o algo tan simple como diálogos hablados podían potenciar un juego enormemente. Sus productos aparecían bajo el sello de Mirrorsoft, hasta que un buen día, unos y otros desaparecieron del panorama de la actualidad en juegos de ordenador. Catorce años después, Cinemaware resurge de sus cenizas, y Micromanía ha charlado con Morgan Gray, el productor de «Robin Hood: Defender of the Crown», para saber lo que se oculta tras este regreso y esta nueva producción.

El argumento no será lineal y algunas acciones condicionarán distintos acontecimientos en el juego





¡Por Inglaterra y el Rey!

Pasado, presente y futuro, parecen rodear la vuelta a los ruedos de una de las compañías que rompió moldes en el mundo del videojuego. Aunque puede que para muchos de los actuales usuarios de ordenadores Cinemaware no sea un nombre demasiado familiar. Sin embargo, todo debería empezar a sonarnos más al conocer que los programadores responsables de un título de hace años, como «TV Sports Football», sean también aquellos que crearon el primer «John Madden Football», para Electronic Arts; esto es, el juego con el que se estrenó uno de los sellos (EA Sports) más exitosos de todos los tiempos.

Han pasado nueve años desde la última producción de los actuales componentes de Cinemaware, aunque a nadie que lleve un tiempo en la industria se le ha olvidado el legado histórico de este equipo mítico en la historia del videjuego, como muy bien se encarga de recordar Lars Furhken-Batista, actual Presidente de Cinemaware: "De aquí es de donde procedemos. Con estos títulos se rompieron todos los moldes".

LA NUEVA GENERACIÓN

Morgan Gray confirmó que «Robin Hood: Defender of the Crown» es un proyecto orientados a distintas plataformas, PS2 y Xbox, así como a PC, pese a las sutiles diferencias que distinguen a los usuarios de unas y otras. El argumento de Gray es que "pese a que nos apoyamos claramente en el legado y el prestigio del equipo original, basado en crear juegos divertidos, que mezclaran formulas de distintos géneros, estamos depurando continuamente esta receta para adaptarla a las circunstancias actuales de tecnología".

Echando la vista atrás hacia los títulos clásicos de Cinemaware quizá se pueda destacar su enorme calidad en áreas como gráficos y sonido, aunque también es posible criticar una profundidad de juego mucho más liviana, aunque como Morgan explica, "los primeros títulos de Cinemaware resultaban tan geniales por ofrecer al jugador puro entretenimiento. Algo que queda demostrado si nos fijamos en muchos de los aspectos básicos de gran parte de juegos de estrategia considerados como clásicos hoy día. Interfaces muy sencillos y una gestión de recursos poco compleja derivan en una oferta de jugabilidad centrada en la diversión, no en la complejidad y el "trabajo" de jugar. Estamos intentando llevar adelante esta filosofía en todas nuestras producciones actuales (...) En «Robin Hood» el jugador asume el papel del personaje que da nombre al juego, en un intento para detener la guerra civil establecida entre los señores feudales y liberar a Inglaterra de la tiranía del príncipe Juan sin Tierra (...) El grueso de la acción se estructura en torno a una base estratégica organizada en pequeños juegos, que combinan enigmas y táctica, y se complementa con una serie de partes arcade en que se ponen a prueba los reflejos y la habilidad. Ya sea en las batallas a espada en lo muros de un castillo, lanzando proyectiles incendiarios desde catapultas, o reclutando soldados y dirigiendo ejércitos en medio del campo, nuestro objetivo prioritario es que el jugador se divierta, nunca llegue a frustrarse con el juego y le pique el gusanillo de ir jugando más y más, una y otra vez."

Para complementar y mejorar la jugabilidad de esa estructura principal estratégica de la que habla Morgan, se encuentran los minijuegos arcade basados en lo que se pueden imaginar como típicas acciones medievales de caballería: combates a espada, justas, torneos de tiro con arco, combates con mazas, asedios a castillos y grandes batallas en campo abierto. Aunque el equipo escogió mantenerse lo más fiel posible al espíritu del «Defender of the Crown» original, las mejoras son evidentes en todo lo referente a la estructura de la acción del juego, su profundidad y riqueza y, deliberadamente, se ha expandido casi todo lo que se recuerda del clásico.

SATISFECHOS DE SU TRABAJO

Morgan se encuentra en estos momentos tan feliz como un niño con zapatos nuevos, hablando del equilibrio alcanzado entre la excelente imaginería visual de «Robin Hood» y su sólida jugabilidad. "El simple hecho de presentar ante el jugador una variedad tan enor-

· Compañía: **CINEMAWARE** · En preparación: **PC, PS2, XBOX** · Género: **ESTRATEGIA / ACCIÓN**

Este título no se podrá encuadrar en un género ya que se podrán realizar acciones muy diferentes

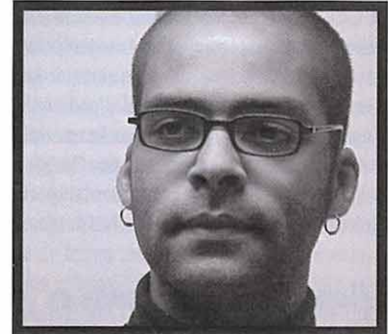
En el juego se podrán celebrar combates entre caballeros, las clásicas justas, que tan habituales son en los relatos ambientados en esta época de la historia de Inglaterra.

La mayor parte del juego se jugará sobre un mapa de Inglaterra, y allí tomaremos las decisiones sobre lo que queremos hacer

me de opciones y posibilidades de acción, es todo un logro en el rígido panorama actual definido por géneros poco flexibles. Lo que en Cinemaware hemos hecho ha sido definir una nueva acepción para la palabra "niveles", y mediante eso se consigue que el jugador actúe en distintos "actos", como si se tratara de una película o una obra de teatro (...) También queremos profundizar en aspectos como argumento, personajes, etc. Sin duda los juegos actuales son los más bellos que han existido, visualmente hablando. Con el hardware tan avanzado que existe hoy día los desarrolladores suben más y más el listón en cuestión gráfica. Así que nuestra intención es, además de esto, aportar un estilo visual único del que no negamos la influencia artística, histórica, de ciertas técnicas y estilos conocidos, así como una gran variedad de innovaciones técnicas en su presentación."

EN PROFUNDIDAD

En la mayoría de los juegos actuales, la historia, el guión, se limita a una serie de secuencias cinemáticas no interactivas, que van hilvanando la acción. En «Robin Hood» el jugador puede influir en la historia de formas distintas a la simple finalización de un nivel.



Dos de los máximos responsables del equipo de desarrollo de «Robin Hood: Defender of the Crown», un juego que promete convertirse, visto lo visto, en un digno sucesor del primer «Defender».

Determinadas acciones del jugador podrán influir de tal modo que el guión se bifurque, en distintas ocasiones, cambiando la trama de forma sorprendente. Y es algo de lo que el jugador, muchas veces, no tendrá noción ya que no se presentará como una clara decisión a escoger entre distintas alternativas, sino que parecerá mantener una continuidad absoluta. Otras veces, no será el jugador quien decida realmente sobre lo que vendrá a continuación en función de su actuación, sino que de manera automática se activarán determinadas secuencias paralelas ofreciendo, aquí sí, la posibilidad o no de seleccionar posibles desviaciones de la historia. Una historia que llevará al jugador, en todo caso, a abordar todo tipo de acciones alternando entre distintas perspectivas y estilos de juego.

Aunque la estrategia sea fundamentalmente la parte más importante del juego, éste está diseñando para que se llegue a la máxima diversión con un mínimo de frustración al controlar todos los parámetros disponibles.

CONTROL TOTAL

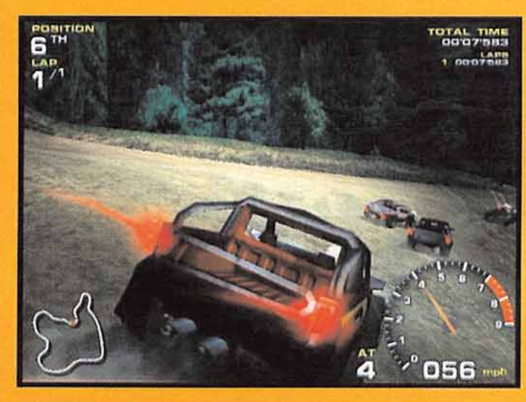
La mayor parte del juego, en su vertiente estratégica, se jugará sobre el mapa de Inglaterra, como en un tablero. Desde este punto, el jugador irá seleccionado las acciones a llevar a cabo, como el asedio a castillos, la conquista de territorios, etc. Cuando se escoja lo que se desea hacer, el juego cambiará a un nuevo escenario presentando la secuencia correspondiente, y dependiendo de lo que se haya conseguido en ese instante el guión irá evolucionando de formas alternativas. El objetivo último es reunificar Inglaterra y salvar al rey Ricardo, pero las acciones del jugador puede afectar al conjunto dependiendo de si se ha mantenido o no un duelo con el sheriff, si ciertos personajes se unen a nuestra causa, se recuperan ciertos objetos, etc.

Finalmente, mencionar la particularidad de ciertos diseños del juego que, pese a estar ideado para PC como el formato básico, invitan a pensar que las nuevas consolas son el verdadero objetivo de Cinemaware. "Creemos", continúa Morgan, "que «Robin Hood» posee una estructura que se adapta perfectamente a consolas como PlayStation 2 y otras: el diseño se ha centrado en el interface y ofrecer la variedad suficiente como para resultar atractivo a los usuarios de consolas y novedoso a los de PC. Veremos en qué queda al final esta secuela de un clásico.

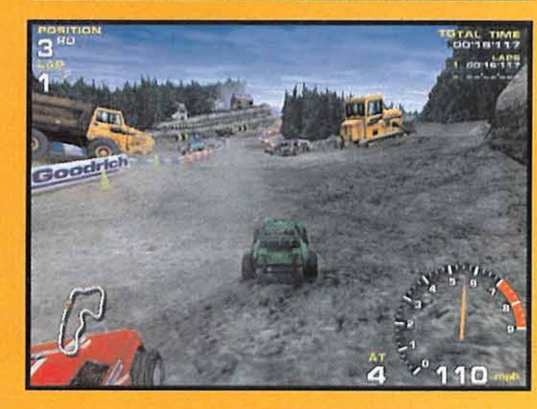
D.D.F.

Offroad

Rage nos tiene ya bien acostumbrados a juegos de gran calidad gráfica y parece que su nuevo trabajo, «Offroad», no va a defraudarnos en ese sentido. Pero, haciendo uso del tópico, «Offroad» no va ser sólo una cara bonita, ya que además de su impresionante aspecto «Offroad» también ofrecerá una mezcla de arcade y simulación que puede resultar realmente interesante.







Olvídate del asfalto

«Offroad», el próximo trabajo de Rage, es un juego de carreras de coches que nos pondrá al volante de un vehículo, bien de tipo 4x4, bien de tipo "buggy", para recorrer con él unos circuitos bastante accidentados, repletos de cuestas, charcos y todo tipo de obstáculos. Una de las principales características del juego es que todos estos circuitos estarán repletos de atajos o caminos alternativos, de manera que a menudo tendremos que decidir en medio de una carrera qué ruta es la más apropiada para adelantar a nuestros rivales. También es interesante que, por lo que hemos podido ver en las versiones provisionales del juego, «Offroad» combinará tanto características de simulación realista como de juego arcade. Así, mientras que por un lado las colisiones de los vehículos se están resolviendo de una forma absolutamente creíble, por lo general obligándonos a dar bandazos de un lado a otro de la pista, por el otro nuestro vehículo será virtualmente indestructible y no importará los saltos que demos ya que de hecho el único percance que podremos sufrir será el de volcar y quedarnos momentáneamente con las ruedas hacia arriba. Además, el comportamiento de los coches se definirá únicamente mediante tres variables: velocidad máxima, control y potencia. Esta combinación de realismo y arcade augura para «Offroad» una jugabilidad intensa pero suficientemente complicada como para mantener el interés del jugador. Eso sí, antes de poder decir si estas expectativas se cumplen habrá que comprobar cómo se resuelven algunos aspectos conflictivos que todavía no están correctamente implementados, por ejemplo, la IA.

UN AMPLIO CATÁLOGO

En total «Offroad» incluirá 24 circuitos diferentes repartidos entre seis localizaciones, desde el Gran Cañón del Colorado hasta las islas Hawaii. Al principio del juego sólo estará abierto un circuito de cada localización, pero a medida que vayamos completando con éxito temporadas del modo Campeonato se irán abriendo las tres restantes. En cuanto a vehículos, podremos elegir entre 16 diferentes, entre coches de tipo 4x4 y modelos más pequeños de tipo "buggy". Al igual que sucedía con los circuitos tampoco podremos acceder a todos los coches desde el principio sino que tendremos que ir ampliando la selección inicial de cuatro modelos. Entre los modos de juegos que se incluirán en «Offroad», resulta especialmente interesante el ya mencionado modo de Campeonato, ya que será algo más elaborado de lo que es habitual en este tipo de juegos. Así, no será sólo una sucesión de carreras, sino que al comenzar el campeonato podremos elegir el equipo con el que queremos correr y luego, dependiendo de la calidad de nuestra actuación iremos recibiendo ofertas de otros patrocinadores que, lógicamente, nos ofrecerán vehículos con más prestaciones. De igual manera, si no conseguimos


Dependiendo de su localización las pistas de los circuitos podrán ser de tierra, de piedra o incluso de arena de playa.


El relieve de los circuitos estará muy acentuado, así que habrá que tener cuidado para no pasar más tiempo por los aires que en la carretera.

La simulación física de las colisiones entre vehículos es uno de los aspectos más realistas de «Offroad»

A salto de mata

Una de las características más divertidas de «Offroad» es que sus circuitos no son lineales, sino que todos ellos están repletos de atajos y rutas alternativas que, evidentemente, van a parar al mismo sitio. Algunas de estas rutas son evidentes y vienen indicadas por una bifurcación en la que, en principio, no hay nada que distinga a un camino del otro. Otros atajos, en cambio, están mucho más ocultos, ya sea porque la entrada es pequeña y está en un lateral de la pista, con lo que es difícil no pasársela por alto yendo a toda velocidad, como porque delante de ella hay colocadas unas vallas para impedir el paso y si queremos entrar hemos de embestirlas sin contemplaciones. En cualquier caso, lo curioso del asunto, es que nada garantiza que la ruta alternativa sea más rápida que la "oficial", de forma que sólo mediante la repetición de la carrera y la memorización de todas las posibilidades podremos llegar a saber qué atajos suponen un ahorro de tiempo importante y cuáles no.







unos objetivos fijados de antemano, nuestro equipo no nos renovará el contrato y tendremos que abandonar la competición. En total el campeonato constará de cuatro temporadas, cada una con seis carreras, de forma que al final del mismo habremos completado los 24 circuitos incluidos en el juego. Además de este modo también podremos jugar en un modo Contrarreloj, en el que competiremos en solitario intentando batir los mejores tiempos en cada circuito, así como en el modo Challenge, en el que simplemente elegiremos un coche y un circuito y pasaremos directamente a competir tras fijar unos cuantos parámetros, como el número de vueltas o el de competidores. Este último modo se podrá jugar tanto para uno como para dos jugadores a pantalla partida o también con hasta un total de otras seis personas a través de Internet o una red local, aunque esta última opción todavía no estaba implementada en la versión que hemos podido examinar.

La variedad en las ambientaciones posibles hará que se multiplique el rendimiento obtenido de cada circuito



Uno de los efectos visuales más llamativos es el de las salpicaduras producidas por los coches en los charcos.

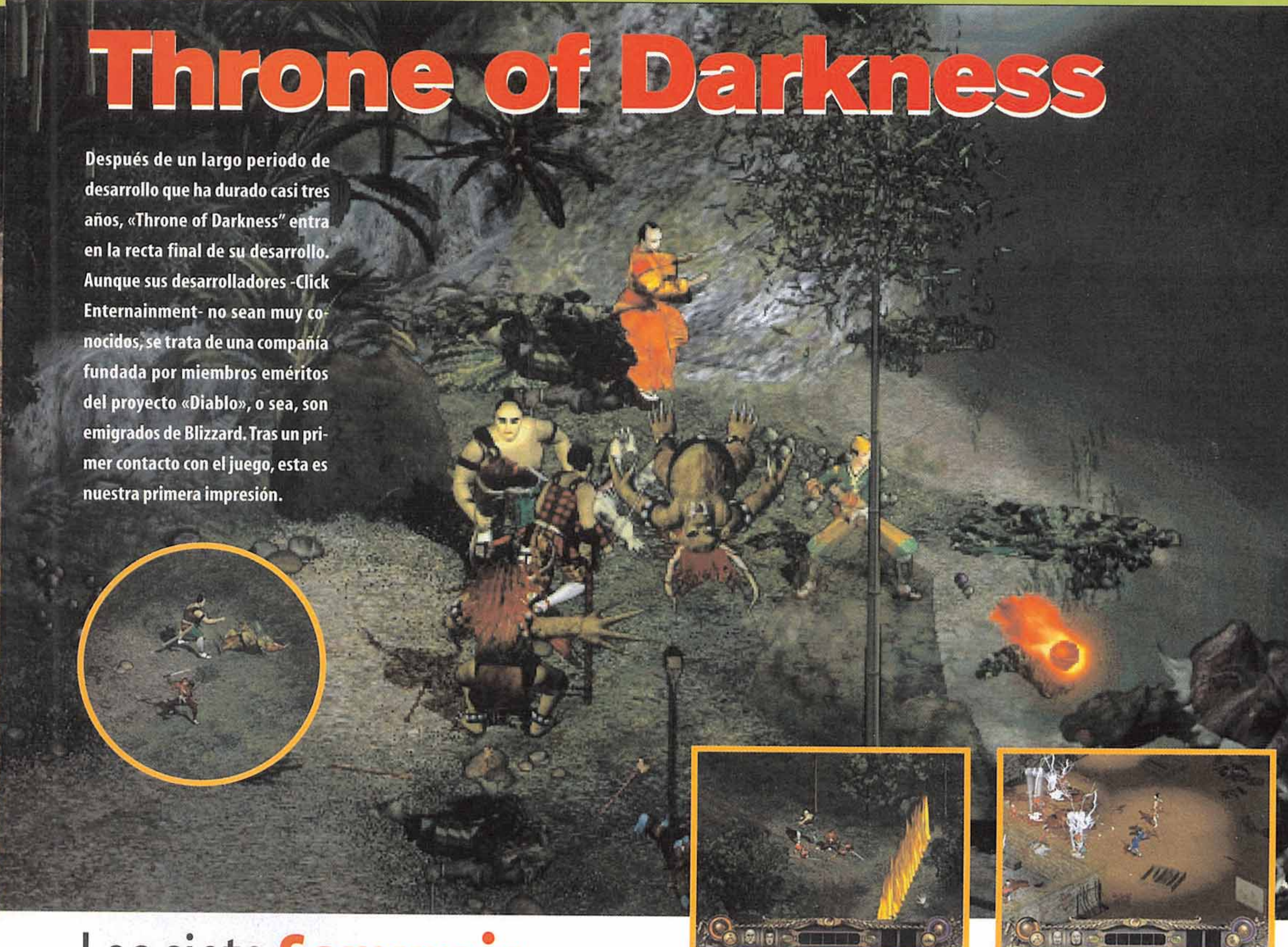
MUY BUEN ASPECTO

Pero si hay un apartado que promete destacar sobre todos los demás dentro de «Offroad» es el gráfico. En especial resultan muy prometedores los efectos visuales y luminosos, como las salpicaduras producidas por los coches al pasar por los charcos, o los remolinos de polvo que levanta el helicóptero que sobrevuela el circuito de forma continuada. Además, la iluminación refleja perfectamente las diferentes ambientaciones que se pueden dar en cada circuito, ya que las carreras se podrán desarrollar tanto de día como de noche y el tiempo puede ser despejado, lluvioso o de nieve. Así, en una misma localización podremos llegar a correr con hasta nueve ambientaciones. En cuanto a los escenarios, todo indica que poseerán un razonable nivel de detalle y su diseño reflejará de forma correcta las diferentes zonas del mundo en las que están ambientados. Hay que destacar que además de los habituales objetos de "decorado", como árboles o espectadores, los circuitos estarán repletos de objetos móviles, como conos, balas de paja, etc., de forma que si chocamos con alguno de ellos saldrá despedido por la pista con una simulación física muy realista. Sin duda esta potencia gráfica será uno de los factores que más influencia tengan a la hora de determinar el futuro éxito de este juego, y aunque todavía quedan algunos aspectos por pulir en las versiones previas que hemos visto lo cierto es que todo parece indicar que este éxito es bastante probable.

J.P.V.

Throne of Darkness

Después de un largo periodo de desarrollo que ha durado casi tres años, «Throne of Darkness" entra en la recta final de su desarrollo. Aunque sus desarrolladores -Click Enternainment- no sean muy conocidos, se trata de una compañía fundada por miembros eméritos del proyecto «Diablo», o sea, son emigrados de Blizzard. Tras un primer contacto con el juego, esta es nuestra primera impresión.



Nuestros samurais tienen muy diferentes habilidades y son capaces de utilizar armas muy distintas.

La magia estará presente a lo largo de todo el juego. Aprenderemos hechizos gracias a los pergaminos.

Los siete Samurais

Teniendo en cuenta que los programadores del juego se hicieron famosos por su trabajo en la primera parte de «Diablo», es posible que mucha gente considere a «Throne of darkness» como un clon de aquel título. Sin embargo, la gente de Click asegura que estos rumores no se corresponden con la realidad, ya que todos los JDR tienen puntos coincidentes debido a la propia naturaleza del género. De hecho, una de las innovaciones introducidas es que el juego está inspirado en la civilización japonesa y, más concretamente, por en la época feudal de aquélla. El aspecto de los gráficos estará influido por los combates de samurais típicos de aquel periodo. El interfaz se ha trabajado para resultar intuitivo y sencillo -a la par que eficaz-, teniendo en cuenta que permitirá controlar a siete samurais.

La historia de «Throne of Darkness» nos narra las bizarras leyendas mitológicas de siete samurais que intentan vengar la muerte de su Señor, Lord Daimyo. El asesino, como no podía ser de otra manera, es un malo llamado Lord Warlord. Será una trama compleja y llena de detalles que reflejarán fidedignamente el folklore y la cultura japoneses durante aquel turbulento periodo. «Throne of Darkness» estará plagado de secuencias cinemáticas de ambientación (unos catorce minutos de vídeo en el estilo del mejor anime japonés). Estas serán escenas épicas que ayudarán al jugador a situarse en el mundo de juego y a descubrir los nuevos objetivos a seguir, además de introducirse con más fuerza en el desarrollo de la historia.

PERSONAJES CON HABILIDADES DIFERENTES

Como podéis imaginar, cada uno de los siete samurais que tendremos bajo nuestro control poseerá habilidades muy diferentes. No obstante, podremos controlar a un máximo de cuatro samurais simultáneamente. Cada samurai llevará un tipo de armadura característico, así como las armas en las que se ha especializado. El arsenal es enorme e incluirá todo tipo de arcos, espadas o shurikens.

Los retos están asegurados en «Throne of Darkness". Además de samurais enemigos y todo tipo de soldados, también nos enfrentaremos a monstruos mitológicos como demonios u hombres lobo. Esto aportará gran variedad a los combates ya que, a diferencia de muchos otros juegos, en «Throne of Darkness» los monstruos serán tan inteligentes como los humanos. Todos los enemigos tendrán secuencias especiales de animación para sus muertes, en las que veremos como sus cabezas vuelan por el aire o como vomitan sangre hasta caer al suelo desfallecidos. Se espera que la versión final de «Throne of Darkness» incorpore más de veinte monstruos inspirados en la mitología tradicional japonesa.

Estará ambientado en la era feudal de la historia de Japón, con siete samurais como protagonistas

Aunque la mayoría de los personajes que aparezcan en el juego se dedicarán a ponernos las cosas difíciles, a lo largo de nuestra aventura encontraremos otros dispuestos a ayudarnos. Los mejores aliados que encontraremos serán el sacerdote y el herrero. Ambos apoyarán nuestra causa sin dudar y darían su vida por cualquiera de los siete samurais. El sacerdote es capaz de curar las heridas de los guerreros y nos venderá pergaminos con nuevos hechizos. El herrero se dedica a fabricar todo tipo de armas -su arsenal será enorme- y puede afilar la hoja de nuestro sable, repararlo o suministrarnos otro mejor. Las habilidades de ambos personajes crecerán de forma paralela a las de nuestros héroes a lo largo del juego.







Cada uno de los siete samurais que controlaremos tiene una serie de habilidades muy diferentes entre sí

El sistema de hechizos estará basado en la trama del juego. Eso significa que todos los hechizos estarán clasificados en cuatro grupos, que se corresponden con los cuatro elementos básicos -agua, tierra, aire y fuego-.
En «Throne of Darkness», nuestras armas pueden tener un comportamiento mágico, aunque su dureza y resitencia disminuirán con el paso del tiempo y con el uso. Al principio del juego, el samurai con habilidades mágicas se encontrará con serias dificultades, ya que sus conocimientos mágicos serán muy limitados y su repertorio sólo incluirá hechizos comunes, como el de curación o el antídoto contra algunos venenos, pero luego irá ganando poder hasta convertirse en un enemigo formidable para las criaturas que se crucen en su camino.
La única forma de aprender nuevos hechizos será pidiendo a los dioses que compartan su sabiduría con nosotros y nos los enseñen.

ENCOMENDARSE A LOS DIOSES

Los dioses son una parte fundamental dentro de «Throne of Darkness». Siguiendo la tradición japonesa, debemos encomendarnos a ellos con actos honorables para así ganarnos su simpatía y su confianza. Por tanto, nos veremos obligados a realizar varias gestas para demostrarles nuestra valía y conseguir así que nos enseñen nuevos y más poderosos hechizos. A lo largo del juego, tendremos que conquistar cuatro altares divinos, realizando misteriosas acciones que entretengan a los dioses lo suficiente para que empiecen a enseñarnos sus hechizos secretos. También habrá numerosos hechizos especiales, pero conseguirlos será otra historia completamente diferente.
En estos momentos, los programadores depuran los últimos los detalles para dar «Throne of Darkness» por finalizado. La demo que pudimos observar estaba aún bastante incompleta y no funcionaba al cien por cien. De hecho, las estadísticas de las diferentes armas no estaban todavía implementadas, por lo que no pudimos ver las diferencias en lo referente al poder que eran capaces de infligir a los distintos enemigos. Muchos ítems -pociones, monedas y hechizos- serán incluidos a lo largo del juego, aunque será necesario esperar a la implementación de la Inteligencia Artificial para poder ver el resultado definitivo. No obstante, el aspecto que ofrece el juego incompleto es excelente, por lo que conviene seguir el desarrollo de «Throne of Darkness» hasta su aparición oficial. Muchas y buenas ideas tienen los chicos de Click, que parece que darán en el clavo con la publicación de este programa.
«Throne of Darkness» ofrecerá, en resumen, un juego de rol con grandes dosis de estrategia, basado en una historia profunda con diferentes puntos de giro de la trama, muy jugable y capaz de enganchar a los jugadores asiduos a los JDR o a cualquiera que se deje encandilar por sus estupendos gráficos de inspiración japonesa.

I.C.C.

Anno 1503

Tras el enorme éxito cosechado por «Anno 1602», Infogrames anuncia la publicación de una "precuela" inspirada en este juego. El programa es una mezcla de estrategia en tiempo real y simulación comercial, e incorpora todas las características que hicieron famoso a su predecesor y algunas nuevas mejoras que los fans del programa original sabrán apreciar.

La conquista del paraíso

«Anno 1503» sitúa al jugador en la era de los descubrimientos, la era en que se erigían prósperas colonias en el nuevo mundo; la era en que se hacía necesario un adecuado desarrollo del comercio y de la diplomacia para conservarlas. El jugador que pruebe «Anno 1503» tendrá que enfrentarse a cinco tipos de desafíos: descubrir tierras vírgenes para sus colonos, edificar nuevas ciudades y poblados, satisfacer las necesidades de nuestros ciudadanos a través de un comercio floreciente, el establecimiento y mantenimiento de relaciones diplomáticas con otros países y la defensa de nuestros territorios, así en la tierra como en el mar. Pero «Anno 1503» será mucho más que una secuela, ya que los programadores han intentado rediseñarlo de la cabeza a los pies. La idea era crear un nuevo juego que aprovechara las mejores ideas de su predecesor y las explotara hasta el límite. Wilfried Reiter, cofundador de Max Design, nos explica su parecer:"No nos llevó mucho tiempo decidir los conceptos claves para definir un nuevo y más fascinante juego. Queríamos hacer el mundo de «Anno» mucho más convincente.







Las construcciones que podremos desarrollar son muy numerosas y diversas.



Las islas tendrán tamaños muy diferentes, pudiendo ser pequeñas o tan grandes como un continente.

Para nosotros era importante conseguir que el jugador se enfrentara directamente a las necesidades de sus colonos. De hecho, los habitantes del mundo de «Anno» serán capaces de reaccionar ante los acontecimientos que suceden a su alrededor y de interactuar entre ellos".

Todos aquellos que no estéis familiarizados con «Anno» no tendréis por qué preocuparos, ya que el programa será una versión independiente del primero. Por supuesto, «Anno 1503 - Setting Out for a New World» estará inspirado en los mismos principios que su predecesor, pero incluye muchas otras novedades. El siglo XVI se asocia al periodo renacentista, una época de descubrimientos que ofrecía el respaldo perfecto para este juego. El equipo quería hacer algo más que un calco moderno del juego original, así que se está cuidando al máximo el estilo de los gráficos y la arquitectura para conseguir una representación fidedigna de aquella época.

UN NUEVO MUNDO 3D

«Anno 1503» ofrecerá una variada geografía con diferentes zonas climáticas, desde las heladas tierras del Norte hasta los grandes desiertos y los Mares del Sur. También habrá una gran diferencia respecto al tamaño de las islas, que pueden ser minúsculas o tan grandes

«Anno 1503» será mucho más que una simple secuela lineal de «Anno 1602»

La mejor defensa el ataque

El equipo de desarrollo se ha esforzado por conseguir un sistema de asedio mucho más completo. Las murallas de la ciudad se convertirán en una de las defensas más sólidas para nuestras colonias. Para controlarlas, el jugador podrá situar a sus tropas en las murallas -que por primera vez son transitables- para que patrullen el perímetro de forma constante. La inclusión de torres en nuestra muralla nos proporcionará muchas otras ventajas defensivas. Por un lado, otearemos mucho antes a cualquier enemigo y será más fácil mantenerlos a distancia. También las puertas de la ciudad servirán para contener ataques directos de caballería e infantería, aunque nada podrán contra sus torres de asedio ni contra los arietes que construyan. Porque nada es infalible -ni siquiera las murallas- y podremos construir múltiples máquinas de asedio para atacar las cuidadelas de nuestros enemigos. Así, una adecuada estrategia a la hora de distribuir nuestras fuerzas puede ofrecernos numerosas ventajas tácticas.


En esta ocasión, las ciudades se expanden de forma irregular y mneos ordenada, para conseguir un efecto mucho más realista y cercano.


Estos son los creadores de «Anno 1503», o lo que es lo mismo, la gente de Sunflower. En sus rostros podéis observar la satisfacción que proporciona el trabajo bien hecho.







La innovación más importante en lo relativo a los jugadores tendrán un perfil que controlará su comportamiento en ciertos aspectos


Aquí podéis encontrar todos los rasgos característicos de una gran civilización.


La belleza de los escenarios del juego estará apoyada por un engine absolutamente 3D.

como un continente, y todas ellas podrán ser colonizadas. Uno de los pilares del juego será la navegación marítima -mucho más detallada en esta entrega- y los puntos de navegación podrán ser usados para trazar rutas y evitar las zonas peligrosas. El area de juego será en esta ocasión diez veces más grande y estará representada tridimensionalmente. El nuevo engine 3D que se ha desarrollado ha sido esencial para crear un mundo completamente tridimensional, donde las condiciones geográficas y climáticas afectan a todo, incluyendo la disponibilidad y resistencia de las materias primas. Los edificios serán en esta ocasión mucho más grandes y detallados. A diferencia de «Anno 1602», las casas no estarán distribuidas según un patrón estricto, sino que formarán parte de un todo armonioso. Así, las ciudades parecerán mucho más realistas y naturales. Ullier Kohler, uno de los artistas gráficos del proyecto nos explica la importancia de crear una apariencia perfecta para todos estos elementos del juego: "los personajes en «Anno 1503» reaccionan ante estímulos externos y reflejan la prosperidad y el grado de satisfacción de los habitantes de cada ciudad. Es particularmente importante el hecho de acentuar su carácter individual para que eviten la conformidad. Cada individuo dentro del juego está animado de acuerdo con la función que representa, así que resultará fácil reconocer a qué clase social pertenece con un solo vistazo. Hemos estudiado las ropas de la época para luego poder introducirlos en el juego con las texturas apropiadas".

DISTINTAS CULTURAS

Encontraremos en «Anno 1503» diferentes razas que enriquecerán el juego, especialmente en lo que a comercio y diplomacia se refiere. El número de razas se ha incrementado para así aumentar el número y la variedad de productos que se producen y con los que se comercia. Cada una de esas razas tiene sus propias preferencias sobre dónde vivir, etc. El jugador asume el rol de líder de un grupo de pioneros e irá descubriendo nuevas razas según el juego avance. Las razas indígenas seguirán siendo controladas por la computadora. La innovación más importante referente a los jugadores es que cada uno de ellos tendrá un perfil de personalidad. Este perfil controlará el comportamiento del jugador en asuntos como la planificación de la ciudad, etc. Esto permitirá también que el equipo de programación pueda introducir más variedad en el juego, ya que el jugador podrá elegir entre los distintos perfiles de personalidad y el comportamiento de su alter ego virtual será menos predecible. Las opciones multiplayer también están siendo mejoradas. Lo que aún está por decidir es el número máximo de jugadores que podrán participar en una partida.

I.C.C. / D.D.F.

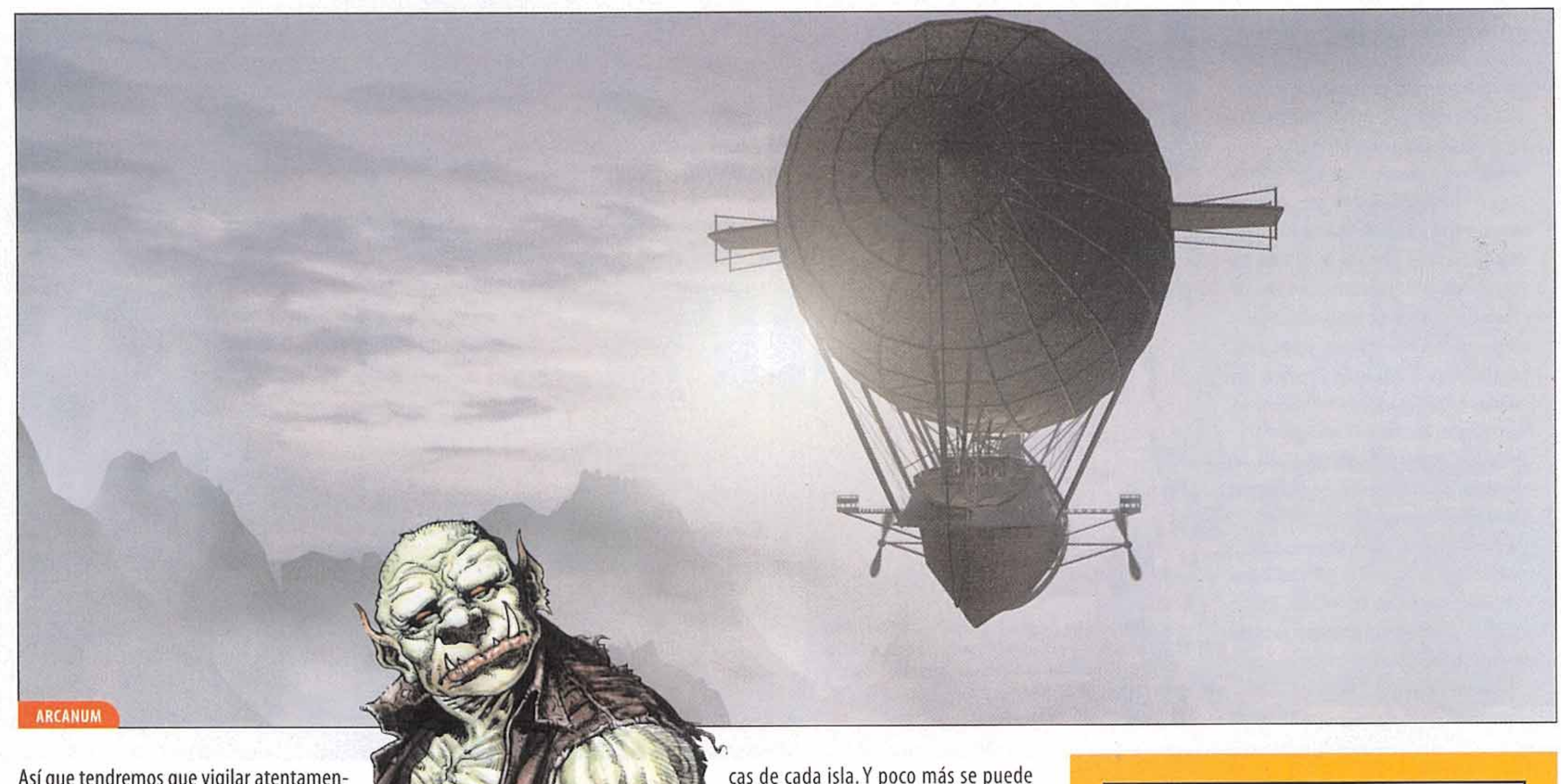




Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual:
Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 MADRID, resaltando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos un e-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

Un Espía entre Nosotros

Ni siquiera nuestro arcano cónclave está libre de espías. Temerosos de los continuos éxitos que sobre el mal estamos obteniendo, y ante la sospecha de que gran parte de sus fracasos se cimenten en nuestros mensuales encuentros, me han llegado noticias de que varios "archienemigos" han tratado de crear una quinta columna para atisbar nuestros secretos.



ARCANUM

Así que tendremos que vigilar atentamente a nuestro compañero de al lado y dar información sobre cualquier tipo sospechoso, para que tomemos las medidas adecuadas. Si descubren nuestros planes y la manera en que pretendemos echar por tierra su perfidia, tratarán de enviar contra nosotros monstruos más poderosos y tejer trampas más taimadas a nuestro paso. Y razones para temernos tienen. Que se lo digan si no al Exterminador de «Might and Magic VIII», o a Lord Cet, intranquilo en su oscuro trono de Gael Serran («Wizards and Warriors»). Tampoco es pequeño el mal que acecha en «Baldur's Gate II». Y no hay que olvidar la mención, aunque sin un enemigo concreto, de las oscuras corrientes que en «Evil Islands» se oponen al recorrido de Zak. Esta aventura, por cierto, se acaba de unir a nuestra oferta: se trata de una mezcla entre JDR y estrategia tipo «Commandos», que se desarrolla en un escenario lleno de colorido: las islas de Gipath, Ingos y Suslanger. La aventura transcurre a base de cumplir diversas misiones en las distintas comarcas de cada isla. Y poco más se puede añadir, salvo que el recorrido estará rodeado de intrigas y traiciones, mientras ayudamos al protagonista a conocerse a sí mismo. Si bien los anteriores villanos tienen más motivo de preocupación, ya que están ahora en nuestro punto de mira, tampoco estarán despreocupadas las fuerzas del mal procedentes de «Icewind Dale» o «Might and Magic VII: For blood and honour». Si hay alguien nuevo a vuestro lado procedente de las Tierras del Norte o de Erathia no le perdáis de vista.

¿Y qué hay de los lanzamientos que se esperan con impaciencia? Pues decir sobre esto que la cosecha se presenta abundante, por lo que tal vez haya entre nosotros espías procedentes de territorios desconocidos. Destacan como los más inmediatos la expansión de «Icewind Dale», «Heart of Winter» y «Wizardry VIII». Pero no se acaba aquí, ni mucho menos, la lista de nombres que conviene que nos vayan sonando. A los que ya vienen siendo habituales («Neverwinter Nights», «Pool of Radiance», «Arcanum», «Dungeon Siege»), añado en esta ocasión «Summoner», «Dark Age of Camelot», «Arx» o «Morrowind». De todos ellos hablaremos conforme se vayan concretando.

Vuestro turno, pero hablad con la precaución debida, no vayamos a revelar secretos de los que luego nos arrepintamos.

Calabozo LISTA

La lista de preferencias correspondiente a este mes presenta un par de cositas de interés, dentro de la tónica habitual de predominio de juegos estilo «Baldur's Gate»: cuatro JDRs de este estilo de cinco, no está mal.
La primera novedad de interés es que el quinto en discordia es «Wizards and Warriors», poco después de su estreno. ¿Significa esto que los Maníacos estamos dispuestos a volver a aventuras al antiguo estilo si nos proporcionan un desarrollo que supone un reto? Porque, desde luego, este es el caso del segundo de la clasificación.
La otra novedad curiosa es el primer puesto, cuyo título carece del esperado "II". En efecto, el líder en nuestras preferencias vuelve a ser la primera parte de «Baldur´s Gate», que desbanca a su secuela tras sólo un mes de ocupación de nuestro trono. ¿Será posible que el "padre" mantenga la preponderancia ante el irresistible empuje de las nuevas generaciones? Iremos viendo.

Lista de clasificación PARCIAL

1.-	Baldur's Gate
2.-	Wizards and Warriors
3.-	Baldur's Gate II
4.-	FallOut 2
5.-	Planescape: Torment

EVIL ISLAND

DARK AGE OF CAMELOT

HACE DIEZ AÑOS...

Hacíamos una extensa descripción de un JDR llamado «Champions of Krynn», basado en la serie Dragonlance, del que llamaba especialmente la atención el sistema de combate, Abundaban las dudas sobre qué juegos eran o no RPGs (JDRs): algunos de los compañeros se preguntaban si «Maniac Mansion», «Loom», «War in Middle Earth» o «Pirates» lo eran. El juego más tratado en las intervenciones era «Bloodwych», del que llegaban constantemente preguntas y trucos.

OTROS MANÍACOS

Rafael Alcaire, de Villanueva de Jiloca, abre el debate para referirse a «Might and Magic VIII». Su primera pregunta al terrible segundo acertijo que nos propone el Exterminador, de cuasi imposible resolución, merced a su traducción al español. No repito aquí el enunciado, que podréis degustar en el recuadro, que precisamente trata sobre este tema de las malas traducciones. Sí me apresuro a comunicar, sin más dilación, la solución: Es DENTRO, pero a ver quién le pone el cascabel al gato. No obstante, aquellos jugadores que gusten de visitar las bibliotecas, habrían podido observar que en la de la Alianza, en Ravenshore, había un interesante volumen que contenía las respuestas a los tres acertijos que plantea el Exterminador.

La segunda pregunta, de Rafael, no del Exterminador, se refiere a la forma de entrar en la Bóveda del Tiempo. Me remito para su respuesta a la aportación realizada por José Antonio González Seco en la pasada sesión. La última pregunta de Rafael se refiere al paradero del ídolo de la serpiente que te pide Hiss en la aldea de los lagartos de las Islas de la Daga. Dicho ídolo se encuentra, como no puede ser de otra forma, en el templo de la serpiente. En concreto, en la sala que tiene marcas rojas en el suelo. Dichas marcas son trampas, efectivamente, pero el pisar sobre todas provoca que se muestre un cofre escondido, que contiene el buscado ídolo. Y no creo que con un grupo tan potente dichas trampas te causen un daño apreciable. El grupo de Rafael tiene un nivel medio de ¡85!, e incluye un dragón de nivel 99. Impresionante. Eso no son personajes, son superhéroes. «Soulbringer» es un juego poco habitual en vuestras intervenciones. No obstante, a él se refiere Juan Rafael González, de Palma de Mallorca. Y paso sin más a compartir con los cofrades sus problemas. Su primera cuestión es cómo abrir los libros de magia, ya que, pese a seguir el consejo del tío del protagonista, de ir al templo de las sombras, allí no encuentra el sitio donde abrirlos; además, tiene las llaves para abrirlos. También solicita ayuda para saber cómo llegar a Shadowguard. Finalmente, pregunta qué tiene que hacer tras haber visitado Madrigal, Ravenscar, El templo de las Sombras, el campamento y la Tumba de los Siete Reyes. Cerramos con Manuel Fernández, de Madrid, quien hace ciertas precisiones sobre los JDRs basados en las Crónicas de la Dragonlance. Así, cuenta Manuel, tanto «Heroes of the Lance» como «Dragons of Flame» están basados en el primer volumen de Crónicas de la Dragonlance. En la primera mitad del libro tiene lugar la expedición a Xak Tsaroth, y en la segunda la liberación de los presos de Pax Tharkas. Manuel nos informa, además, que Weiss y Hickman (los autores de los libros) son diseñadores (al menos lo fueron) de aventuras de AD&D. De hecho, el mismo primer volumen de Crónicas fue primero una aventura ideada por ellos para una partida de rol. Te quedamos muy agradecidos por tus noticias. Y cerramos la sesión. El próximo mes, más.

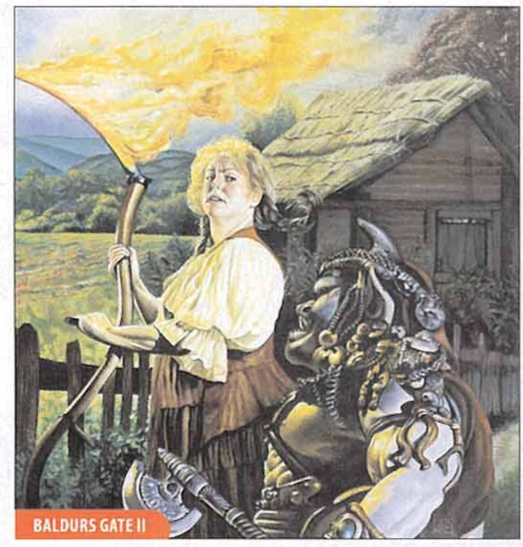
Ferhergón



DARK AGE OF CAMELOT



BALDURS GATE II



BALDURS GATE II

De los errores de traducción en los JDRs

Ya os anticipaba hace un mes la intervención de José Antonio González Seco al respecto del tema del título. Lo cierto es que cuando uno piensa en estos errores tiende a pensar en pequeñas cosas y que, en ningún caso, podrán dificultar o incluso impedir el desarrollo del juego.

No obstante los ejemplos que nos cuenta José Antonio son bastante reveladores y, ¿por qué no?, incluso algo estremecedores. Imaginad que esa aventura a que tantas horas habéis dedicado, de repente se ve interrumpida por una circunstancia como ésta y, por causas superiores a vuestra voluntad, no podéis triunfar sobre el mal. Terrible, ¿no? Uno de los ejemplos más dolorosos es el fallo en «Might and Magic VI», que hace que sea imposible ir a la isla de Mist, lo que se produjo, según José Antonio "debido a un error en la asignación de destinos a los carruajes y barcos que se cometió al traducirlo. En la versión inglesa esto no pasa, pero en la española sí y te impide terminarte verdaderamente el juego." Creo que somos muchos los que hemos padecido este error, aunque personalmente no me atrevía a imputárselo a la traducción. También se refiere nuestro cronista a un problema en «Eye of the Beholder II», en el que "cuando llegabas a unas torres donde supuestamente tenían que salir unas bocas en la pared que te hablaban, el juego se apagaba y decía que faltaba un fichero (el que tiene el gráfico de la boca). Este problema podía solucionarse escribiendo nosotros mismos ese fichero con un contenido nulo (un dump file), aunque entonces en vez de la boca salía un garabato (pero al menos se podía seguir con la partida)." No recuerdo haber padecido este problema, pero José Antonio garantiza que jugaba con la copia original. También se refiere a un juego más reciente, como es «Might and Magic VIII». De su traducción dice literalmente que "para traducciones de ese tipo es mejor que hubiesen dejado el juego en inglés" (yo, más a menudo de lo que parece, pienso a veces lo mismo). En concreto, José Antonio se refiere a dos problemas, el primero de los cuales ya se describió en su intervención del mes pasado. Pero, con ser ciertamente un problema, no es tan grave como el segundo que nos reporta, relativo, ni más ni menos, a una de las adivinanzas del Exterminador. Nos dice: "Por otro fallo en la traducción, la segunda adivinanza del Exterminador no tiene sentido". Dicha adivinanza en español es "¿Qué hay cuando entráis a una habitación, y no podéis salir, aunque dejéis la puerta abierta". Incomprensible, efectivamente. (Si queréis la solución, leed en Otros Maníacos la intervención de Rafael Alcaire). En fin, os invito a participar en este foro activamente, para tratar de anticiparnos a estos errores en el futuro.



Los "otros" Juegos de Rol

Un mundo por descubrir

Después de un par de noches de intenso y emocionante "trabajo" por fin hemos conseguido llegar al final de ese JDR que nos había quitado el sueño. La animación final siempre resulta demasiado corta pero, y ahora ¿qué? , nos preguntamos... Y la respuesta es que detrás de los mejores JDR para PC hay todo un universo listo para que cojamos un libro de reglas, unos dados y un lápiz y montemos nuestra propia aventura de rol..., aunque esta vez sin cables.

Los más versados en las artes del rol ya saben que al principio no había ordenadores; sólo estaba la imaginación de un grupo de amigos liderados por Gary Gygax que decidieron hacer un juego de mesa que utilizaría curiosos dados de varias caras. En este juego llevaríamos a elfos, enanos, humanos y medianos por oscuros calabozos, siempre intentando evitar que los dragones no merendaran. El juego se llamó "Dungeons&Dragons" y fue un auténtico bombazo.

Los JDR nacieron a partir de ese primer juego y pronto invadieron las pantallas de los primeros equipos informáticos. Al principio los gráficos eran caracteres de texto, más tarde llegaron los gráficos CGA y las aventuras conversacionales, hasta alcanzar los efectos tridimensionales de los que disfrutamos en la actualidad.

Durante todo este tiempo los juegos de mesa no se han quedado parados, ni mucho menos, y constituyen una de las primeras fuentes de inspiración para los diseñadores de videojuegos.

Las diferencias son pocas pero muy importantes. La más importante es que el papel del ordenador y del diseñador del juego lo toma una persona, el director de juego. El director de juego es el jugador más importante. Él es el que planea la aventura y decide los peligros a los que nos vamos a enfrentar, él es el que decide como actúan los PNJs que nos encontramos y es el que nos describe todo lo que pasa en el mundo. Desde el punto de vista del resto de los jugadores no hay tantas diferencias. Es cuestión de hacerse el personaje y de ir tomando las decisiones correspondientes en cada momento. En realidad sólo hay una diferencia: podemos intentar hacer lo que queramos. Y es que mientras en el ordenador sólo podemos intentar hacer lo que el programador ha previsto, en el juego de mesa podremos intentar cualquier cosa que se nos ocurra. Al fin y al cabo, para eso tenemos al Director de Juego, que tiene una IA muy superior a la de cualquier software. Además, podremos interpretar, que de ahí viene la palabreja rol. Si somos un pelín creativos podremos ir un poco "más alla" de donde llegamos con los juegos de ordenador. Un detalle importante: cuando jugamos a un juego de rol de mesa el objetivo no es ganar, es divertirse. Si llegamos al final de la aventura habremos "ganado", pero también habrá "ganado" el DJ si se ha trabajado la aventura. Y ya puestos con los juegos de mesa, tampoco debemos dejar de lado los juegos tácticos, de miniaturas o temáticos.

Ahora que ya tenemos una idea de por dónde buscar otras opciones roleras, os vamos a hablar de algunos de los juegos que son, han sido o serán importantes en este género.







AD&D / D&D TERCERA EDICIÓN

El juego de rol más importante es Dungeons&Dragons en sus diferentes evoluciones. «Baldur´s Gate», «Ravenloft», «Eye of the Beholder», «Icewind Dale»... la lista de títulos que utilizan este sistema de juego y ambientados en mundos como Dragonlance, Reinos Olvidados o Ravenloft es inmensa. Seguramente todos conocéis las bases de este sistema de juego, pero con la llegada de D&D 3ª edición las cosas cambian bastante.

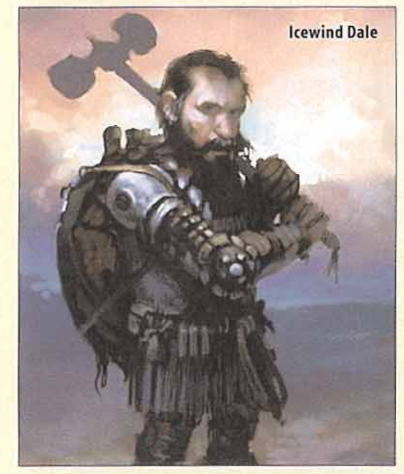
La nueva edición de D&D se compone de tres volúmenes que en su edición castellana irán a color y valdrán 3 900 ptas cada uno. Parece mucho, pero si comprobamos lo que nos ofrecen a cambio está pero que muy bien. En el primer manual (Manual del Jugador) encontramos todo lo que necesitamos para empezar. Todas las reglas de creación de personajes, todos los hechizos, habilidades y características especiales así como la mayoría de las reglas que hacen falta para una partida. Como es el primer libro en editarse también incluye unos pocos monstruos y un par de objetos mágicos. El segundo volumen (Guía del Dungeon Master) sólo es necesaria para el director de juego y, además de montones de directrices para dirigir con comodidad una partida, nos trae un par de profesiones avanzadas y reglas para construir objetos mágicos junto con una lista inmensa de objetos ya definidos. El tercer volumen es el Manual de Monstruos, una auténtica maravilla con más de 500 bichos, la inmensa mayoría con su dibujo a color, indispensable para el director de juego y estupendo como referencia para cualquier jugador. Probablemente es el juego más completo que se puede encontrar.

Si no estáis dotados con la virtud de la paciencia y domináis la lengua inglesa quizás os interese comprar los libros en inglés. Si lo hacéis así conseguiréis tener los suplementos antes que nadie y no tendréis que esperar los tres meses que quedan hasta que se publique el manual de monstruos, que es el último de los tres principales que se va a publicar en España. Además podréis conseguir suplementos, como el de «Diablo II», cuya traducción a nuestro idioma no está prevista a fecha de hoy.

CONSEJOS

A partir de ahora todos los juegos de ordenador van a funcionar con el nuevo sistema, así que será bueno irnos acostumbrando (las profesiones monje y bárbaro de «Baldur´s Gate II» son un adelanto de lo que nos espera). El truco estará en coger la profesión más adecuada. A bajos niveles los guerreros son de lo mejor, junto con los bárbaros. En niveles medios (5-6) empiezan a destacar los clérigos (mejores guerreros que los guerreros) y los magos/brujos. En muy alto nivel (12 en adelante), los clérigos y los magos/brujos se convierten en los protagonistas indiscutibles. Los personajes mixtos (bardos, druidas, paladines y rangers) suelen estar en un nivel medio de poder que no pierden con los niveles. El monje es un personaje curioso, muy bueno defensivamente y muy eficiente contra enemigos de medio pelo, pero cuando las cosas se ponen serias pierde efectividad. Y el bárbaro es una máquina de trinchar carne que probablemente sea mejor que el guerrero en todos los niveles, aumentando la diferencia según aumenta el nivel. Estos son consejos para optimizar los personajes, pero siempre debemos recordar que llevar un personaje que nos gusta es más divertido que llevar el mejor personaje posible.

El juego de rol más importante con diferencia es Dungeons & Dragons en sus diferentes evoluciones

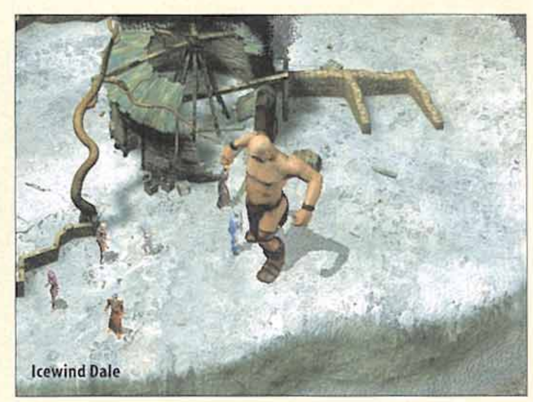




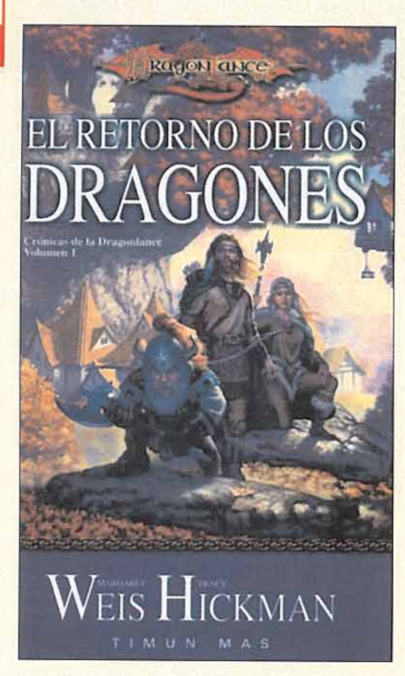


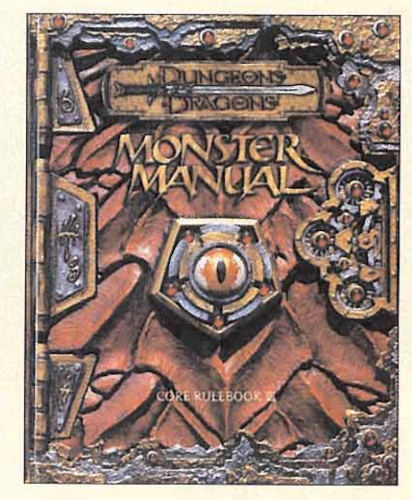






Libros





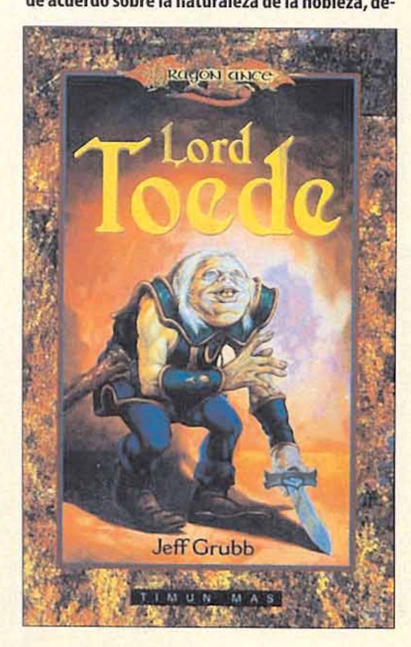
La primera aparición masiva de la fantasía en nuestro país estuvo protagonizada por el Señor de los Anillos y la saga Dragonlance

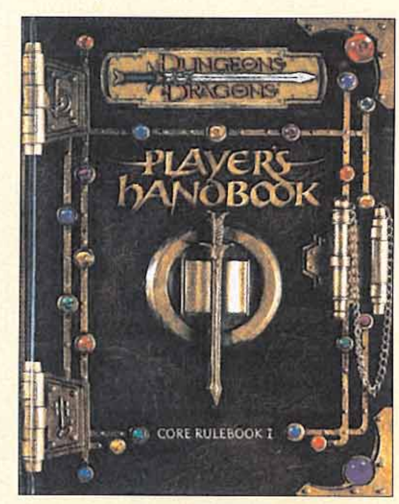
CRÓNICAS DE LA DRAGONLANCE

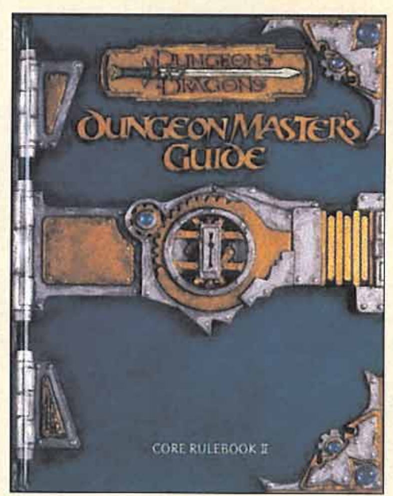
La primera aparición masiva de la fantasía en las estanterías españolas estuvo protagonizada, junto con el mítico Señor de los Anillos, por la Saga de la Dragonlance. Esta trilogía nos relata la campaña de un grupo de jugadores de AD&D en el continente de Krynn que se enfrentarán con viejos amigos, dragones, seres infernales como el famosísimo Lord Soth. Las aventuras de Raistlin, Caramon, Sturm, Tanis y compañía han hecho de ellos personajes casi tan conocidos como Bilbo, Frodo y demás enemigos de Sauron.

LORD TOEDE

Uno de los libros más entretenidos que vamos a encontrar ambientado en el mundo de Krynn, nos narra las desventuras de Lord Toede, un personaje de lo más ruin y rastrero que pudimos conocer en las Crónicas de la Dragonlance. En este libro dos demonios del abismo, no poniéndose de acuerdo sobre la naturaleza de la nobleza, deciden experimentar con uno de los fallecidos más poco nobles que encuentran. El bueno de Toede siente la necesidad de ser noble ya que así lo han dispuesto los que lo han resucitado pero el problema es que no sabe muy bien en qué consiste por lo que tendrá que probar repetidas veces, consiguiendo mientras tanto mantenernos enganchados con un libro que mezcla la aventura y la diversión.







BATTLETECH

Uno de los juegos de tablero más famosos del mundo que ahora se encuentra de rabiosa actualidad por razones buenas y malas. La parte buena es que acaba de salir el muy esperado «Mechwarrior IV» para PC; la parte mala es que la casa madre, FASA, ha cerrado y tendremos que esperar a ver que pasa con este estupendo juego.

Battletech surgió gracias al éxito de la serie Robotech en EE.UU. FASA compró los derechos de algunos de los diseños de mechs de aquella serie y se inventó un mundo en el que desarrollar las batalla de robots gigantes. Más tarde integraron el juego de tablero, un juego de simulación, con un juego de rol en el mismo universo. De esa fusión salió el primer juego de ordenador («The Crescent Hawks Inception»), un título que ahora sorprendería a muchos al encontrarse con un juego de rol en el que hay todo un mundo por el que moverse de forma totalmente libre, tramas secundarias, PNJs que se unen al grupo dependiendo de nuestras conversaciones con ellos y todo desde una cámara exterior en perspectiva casi isométrica. Si nos despistamos un poco lo podríamos confundir, salvando las distancias de los géneros y las tecnologías que se han desarrollado en 10 años, con cualquier juego Infinity. Otro de los grandes bombazos del mundo de los videojuegos fue «Mechwarrior». Por fin a alguien se le ocurrió hacer un simulador de mechs en condiciones (y gráficos EGA) y para muchos fue sólo eso; algunos pocos elegidos descubrieron que en realidad era una aventura gráfica con combate de mechs incorporado, pero esa es otra historia... Las secuelas de este juego sí que fueron simuladores cien por cien y son las que nos llevan hasta el recientito «Mechwarrior IV». Pero también ha habido guiños a visiones más estratégicas, tanto en tablero, con MechForce, como en el ordenador con el estupendo «MechCommander» que pronto va a ver una segunda parte. Un universo en guerra en el que podremos hacer casi de todo.


MechCommander

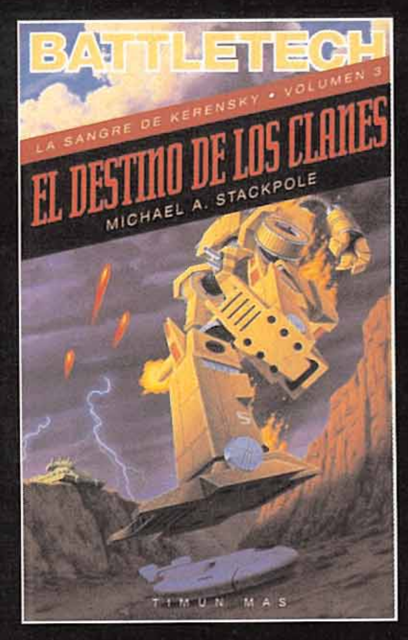
Battletech surgió gracias al éxito de la serie Robotech en EE.UU


MechCommander


MechCommander


Mech Warrior 4 Vengeance


Mech Warrior 4 Vengeance



Libros

Los mundos de Battletech han sido pródigos en cuanto a novelas. En Español tenemos un surtido bastante grande:

TRILOGÍA DEL SOL Y LA ESPADA

La primera novela de Battletech que se hizo y posiblemente la más exitosa narra la Cuarta Guerra de Sucesión. La acción es trepidante y los combates masivos. Muchos mechs y muchas aventuras forman una trilogía muy fácil de leer y muy entretenida.

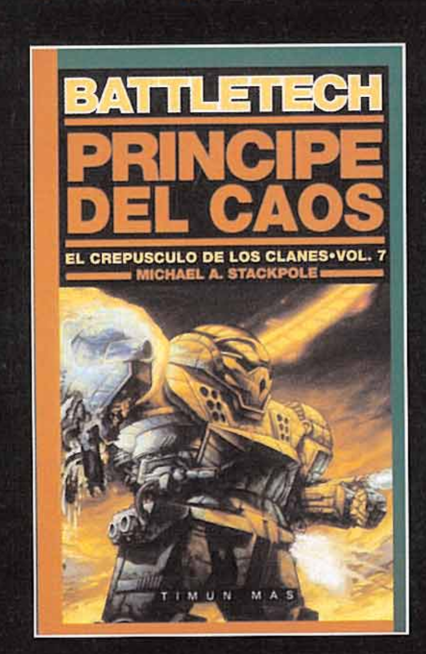
LOBOS EN LA FRONTERA

Centrada en el grupo de mercenarios de los Dragones de Wolf, este libro es probablemente el mejor que se haya escrito nunca sobre Battletech. Lleno de acción, de tramas y de acontecimientos. La filosofía de los Dragones les llevará a enfrentarse con una de las Casas Sucesoras más importantes...y a no perder.

Otro gran bombazo del mundo de los videojuegos fue «Mechwarrior», el primer simulador de mechs en condiciones que además era una aventura gráfica

LA SANGRE DE KERENSKY

Antes de que el universo conocido se dividiera en estados antagonistas, la humanidad había estado unida. Viendo como los acontecimientos presagiaban el desastre, el ejército de La Liga Estelar abandonó las zonas civilizadas para no verse involucrado. 300 años después volvió, dispuesto a conquistar la Esfera Interior y a acabar con todas la Casas Sucesores. Esta trilogía significa un cambio de rumbo importante, con la aparición de nuevas tecnologías en el juego táctico y de los clanes como fuerza que revoluciona la política de la Esfera Interior. Es el escenario político de «Mechwarrior II» y «Mechwarrior II: Mercenaries».

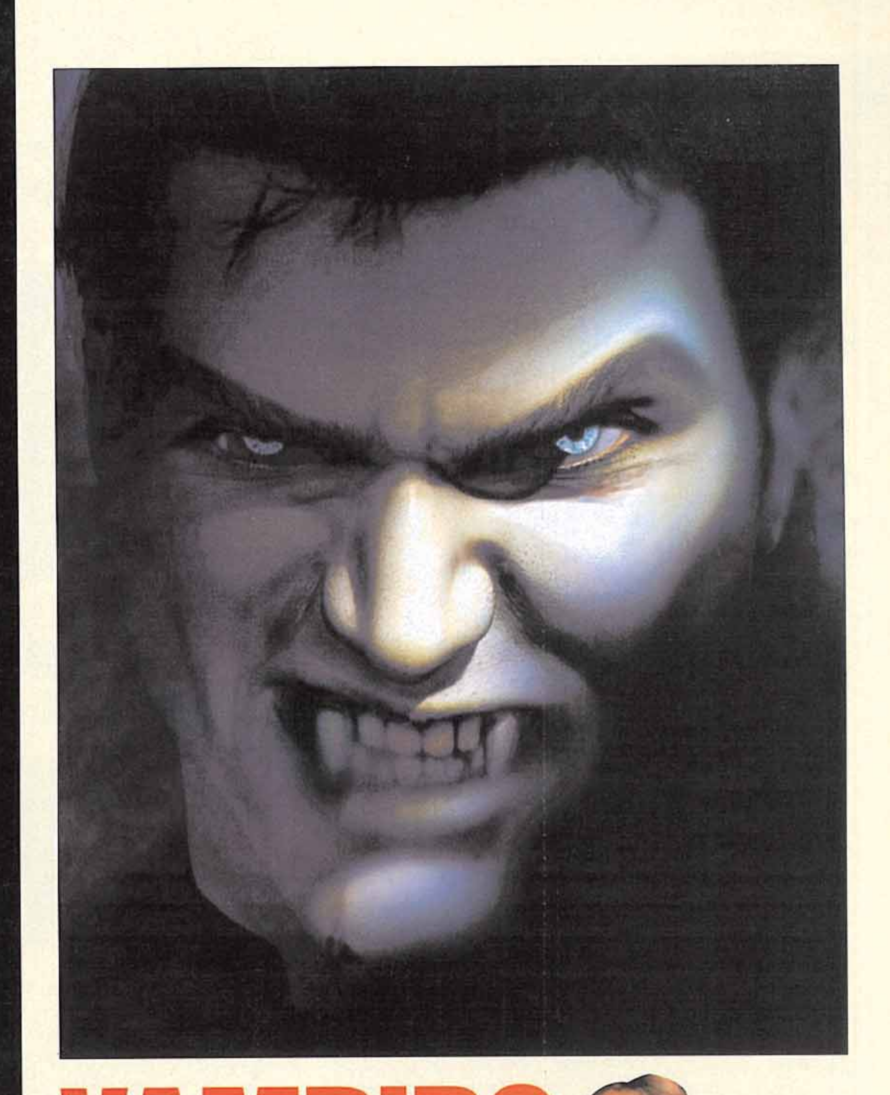


EL CREPÚSCULO DE LOS CLANES

Esta es la serie que está publicando en la actualidad (va por el número 7) y narra el contraataque de la Esfera Interior contra los clanes, que es la época en la que está ambientado «Mechwarrior III». Una nueva Liga Estelar, algún clan exterminado y algunos personajes muy importantes que dejan el mundo de los vivos. Tiene títulos muy interesantes y otros sólo para los más fieles.


MechCommander


MechWarrior 4 Vengeance



VAMPIRO



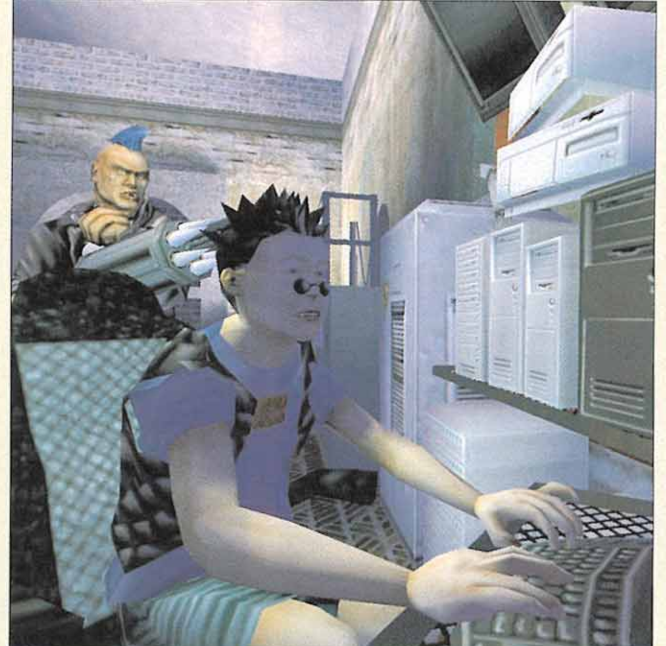
Este año hemos podido disfrutar de un juego de rol para PC que, por fin, se salía del cliché de la fantasía de Dragones y Mazmorras. En «Vampiro» hemos podido sentirnos en la piel de un vampiro casi inmortal, inmortal hasta que lo matan, claro. Pero nunca está de más saber que este videojuego ha surgido del éxito arrollador del juego de rol del mismo nombre. Según este juego los vampiros existen en la actualidad, pero se ocultan mediante la Mascarada. Son seres torturados que luchan por no dejarse consumir por la bestia que llevan dentro aunque, para compensar esta desgracia tienen poderes que van más allá de la imaginación de los mortales.

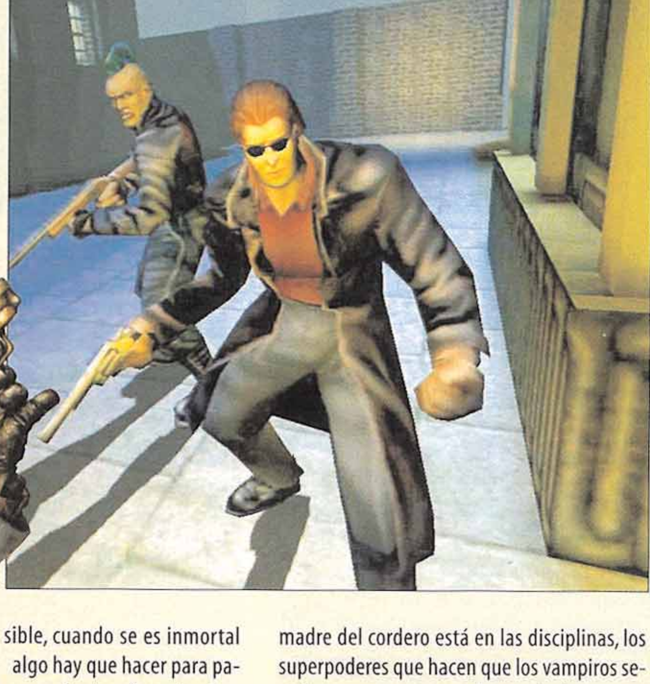
No sólo tienen que tener cuidado para ocultar su existencia. En realidad el mundo nocturno hierve de conspiraciones y es compren-

Este año hemos podido disfrutar de un JDR para PC que se salía del cliché de la fantasía de Dragones y Mazmorras











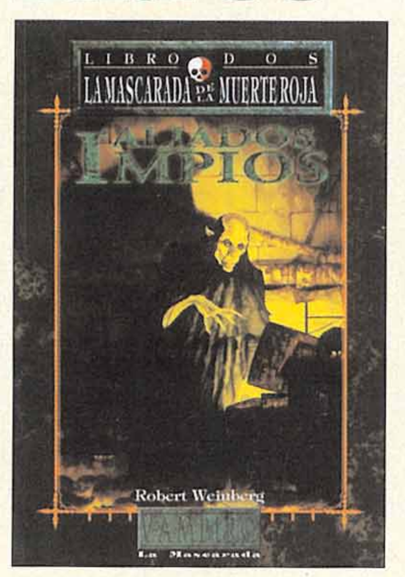
sible, cuando se es inmortal algo hay que hacer para pasar el rato, así que los chupasangres más antiguos y poderosos se dedican a hacer planes a cada cuál más enrevesado. Estos planes tienen la mala costumbre de coger en medio a los jugadores, que suelen ser vampiros deseosos de complacer a sus superiores no por lealtad, sino para seguir existiendo.

LA CLAVE ESTÁ EN LAS DISCIPLINAS

Los tipos de personaje de vampiro dependen del clan al que pertenezcan, pero a efectos prácticos la madre del cordero está en las disciplinas, los superpoderes que hacen que los vampiros sean inmensamente superiores a los humanos, siempre que sea de noche, claro. Siendo groseros podríamos decir que hay dos tipos de disciplinas, las mentales y las físicas. Las disciplinas físicas (potencia, celeridad, fortaleza...) proporcionan poderes muy tangibles y fáciles. Y también muy útiles, como velocidad, superfuerza o convertirse en murciélago o en niebla. Son disciplinas para personajes directos que no se preocupen demasiado de sutilezas. Las disciplinas mentales (dominación, ofuscación, auspex, presencia...) ofrecen ventajas menos evidentes pero no menos útiles. ¿Para qué queremos la superfuerza si podemos convencer a nuestro enemigo para que se una a nosotros? Son disciplinas pensadas para personajes que rehuyen la confrontación física y que resuelven los conflictos mediante la manipulación y la sutileza.

J.S.

Libros



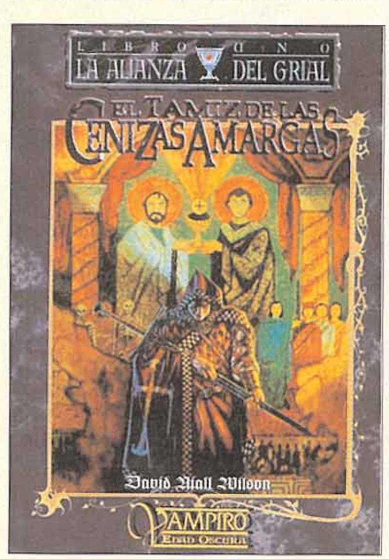
Hace relativamente poco que han empezado a salir libros basados en Vampiro, pero a cambio salen con una frecuencia muy elevada, de forma que tenemos varias series en el mercado.

TRILOGÍA DE LA MUERTE ROJA

Decíamos que los vampiros más antiguos se dedican a sus planes para dominar lo que sea y nos encontramos con un ejemplo estupendo de esto. Seres inmensamente poderosos jugando a una especie de macabro ajedrez con fichas vivas (o no-muertas). Un detective humano nos servirá de guía a través de una aventura en la que no sólo saldrán vampiros. También veremos alguna momia, magos e incluso seres demoníacos de otros planos.

TRILOGÍA DE LA ALIANZA DEL GRIAL

En esta ocasión viajamos en el tiempo hasta la Edad Media, a la época en la que Palestina está a punto de caer, otra vez, en manos de los sarracenos. Los Santos Lugares ocultan secretos antiquísimos como el propio Santo Grial. Un objeto tal no hace sino desencadenar toda una serie de aventuras en torno a Montrovan, un poderoso vampiro que quiere hacerse con el cáliz sagrado.



La Fuga de Monkey Island: La polémica


LA FUGA DE MONKEY ISLAND

No podía ser de otra forma. Cada vez que LucasArts publica una continuación de sus series míticas, se arma un escándalo de cuidado. El correo del Club se ha visto desbordado por una avalancha de cartas que opinan sobre «La Fuga de Monkey Island». En general, esta cuarta parte ha gustado a los socios del Club, pues ya aparece entre las más votadas. Así, por ejemplo, Samuel Fulleda la califica de "excelente", mientras que a Oscar Gende, de La Coruña, le parece "maravillosa". Sin embargo, también son muchos los que se quejan amargamente. A Máximo Décimo le ha parecido corta y sencilla, opinión que comparte Miguel Sazatornil. Jacen-S maldice su sistema de control, mientras que otros fans claman furiosos ante la herejía de las 3D.

Es justo reconocer que, antes de valorar una continuación, debe tenerse en cuenta que ha sido realizada por un equipo distinto al de entregas anteriores y, por fuerza, el juego tiene que tener un estilo diferente. Los gráficos renderizados en 2D muestran un diseño de lujo en los interiores y algunos paisajes, pero otras pantallas ofrecen texturas lisas y poco trabajadas. El control se ha complicado al añadir dos teclas más para explorar los objetos a la vista, cuando en «Grim Fandango» esto no era necesario para ofrecer puzzles complejos y atrayentes. Es fácil darse cuenta de que el sistema está pensado para ser trasladado a las consolas y, de hecho, aunque aún no es oficial, en breve se anunciará una versión para PlayStation 2.

En mi opinión, el juego no es tan largo como otras aventuras, pero tampoco corto, si se resuelve sin leer la solución y se completan todas las conversaciones. La dificultad sí que está algo descompensada, pues no se explica que los puzzles más complicados estén al principio del juego. El argumento presenta algunos altibajos, pero en general mantiene el tipo. En cualquier caso, sigo pensando que, en líneas generales, se trata de una buena aventura, que merece ser comprada tanto por su calidad, como para que LucasArts siga realizando aventuras.


RUNAWAY


DARKFALL

Primeras Sugerencias

El género de la aventura avanza a pasos agigantados. Lejos quedan ya los tiempos en los que LucasArts y Sierra se repartían el pastel. Ahora son las compañías de desarrollo europeas, con éxitos como «The Longest Journey», las que imponen su ley. Es sólo el principio, pues varias compañías italianas, españolas, alemanas e inglesas, tienen preparados multitud de lanzamientos para este año.

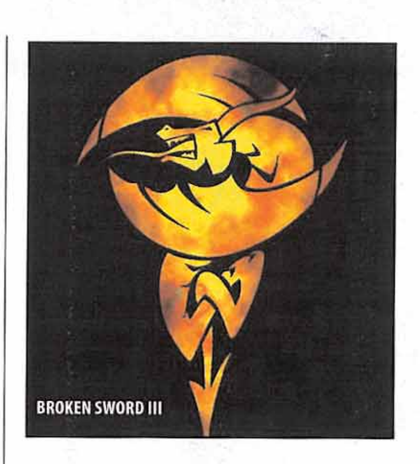
Durante una década, las aventuras gráficas han seguido el ritmo marcado por los humorísticos y geniales títulos de LucasArts, o las entrañables sagas de Sierra, dejando las migajas para otros juegos más minoritarios, aunque no por ello de menor calidad, como las sagas de «Simon the Sorcerer», «Broken Sword» o «Mundodisco».

Hoy en día, las cosas han cambiado. El género ha experimentado un espectacular éxito de ventas en Europa, durante las pasadas Navidades. Incluso el propio presidente de LucasArts ha asegurado que continúan haciendo aventuras, simplemente, porque en Europa se venden muy bien. Tanto «La Fuga de Monkey Island» como «The Longest Journey» están batiendo records en todo el mundo, lo que ha animado a diversas compañías europeas a publicar nuevos títulos. Los más esperados son, sin duda, «Broken Sword III: El Dragón Dormido» y «Simon the Sorcerer 3D» -inglesas- y «Runaway» -española. Pero hay otras muchas interesantes, del estilo de «Tony Tough & the Night of Roasted Moths» -italiana- o «The Ward» -croata.

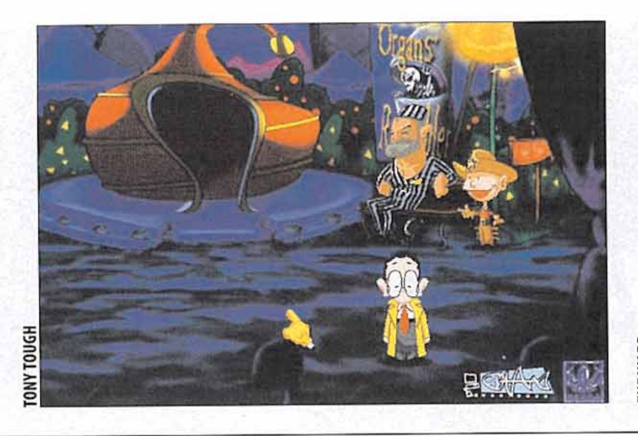
DARKFALL

En relación a las tres primeras, sus legendarios retrasos son casi tan míticos como el secretismo con el que se están desarrollando. De «Broken Sword III» sólo se conoce el anagrama que podéis ver en la fotografía, y que saldrá en el 2002. Los autores de «Simon the Sorcerer 3D» han asegurado que el juego ya es oro, es decir, previsto para la publicación en un par de semanas. En cuanto a «Runaway», Péndulo Studios ha inaugurado una sección dedicada al mismo en su página web, www.pendulostudios.com, con el mensaje "Muy pronto" bien remarcado.

Ya completamente terminado está «Tony Tough», de la compañía italiana Protonic. Se trata de una aventura humorística de detectives con un aspecto muy similar a «Day of the Tentacle», pero en alta resolución. Tony Tough, un patético investigador privado feo, bajito y con una pinta de Jaimito que espanta, está convencido de que los ladrones que están robando los caramelos a los niños, en la noche de Halloween, son extraterrestres cuya intención es apoderarse de la Tierra. Gracias a que ese día todo el mundo deambula disfrazado por las calles, pueden pasearse tranquilamente sin llamar la atención. Tony deberá atraparlos y localizar su guarida secreta, desde donde planean la destrucción del mundo. Para ayudarle en su tarea, el juego dispone de una interfaz idéntica a «Full Throttle» o «The Curse of Monkey Island»: al pulsar el botón derecho sobre un objeto o personaje, se abre una especie de medallón con la foto del detective, cuyos ojos sirven para examinar, la boca para hablar, y la mano para.... bueno, creo que captáis la idea... La demo que hemos probado nos ha dejado con ganas de más pues, a un desarrollo clásico, une una historia muy divertida, unos gráficos resultones, y un sentido del humor desternillante. Por desgracia, «Tony Tough» no tiene asegurada su salida de Italia, aunque podéis descargar la demo en inglés desde su página web www.protonic.net. Con voces ocupa 57 Megas, y sin ellas, 31 Megas. Creedme, merece la pena.... Un salto de unos pocos cientos de kilómetros nos lleva hasta Croacia, país de origen de «The Ward», una interesante aventura de ciencia-ficción en tercera persona con más de tres años de desarrollo a sus espaldas, que ya podéis encontrar en las tiendas. David Walker, miembro de la tripulación del Apolo XIX, viaja hasta la Luna para investigar unos extraños movimientos sísmicos. Lo que iba a ser una misión de rutina se convierte en una misión de supervivencia cuando, tras un violento terremoto, David descubre que sus compañeros de tripulación han desaparecido y, lo que es peor, en su lugar debe "congeniar" con dos belicosas razas de extraterrestres, dispuestas a acabar con su vida para desvelar un oscuro secreto que guarda en su ADN. Las mayores bazas de «The Ward» son, sin duda, los impresionantes gráficos renderizados que posee, unido a unos efectos especiales cinematográficos, y una trama compleja, llena de sorpresas. David deberá descifrar oscuros lenguajes aliens, usar objetos y resolver interesantes acertijos con la intención de salvar no sólo su vida, sino también el futuro de la Humanidad. Atentos a este título, pues pretende convertirse en el sucesor de «The Longest Journey».


BROKEN SWORD III

Con intenciones más modestas, la compañía XXv espera lanzar en Noviembre «Darkfall», un inquietante cuento de misterio que ahonda en uno de los miedos más viscerales del ser humano: el temor a lo desconocido. Algo está oculto en algún lugar de una estación abandonada: las personas desaparecen, los objetos cambian de sitio, y unos extraños susurros viajan en el viento de la noche. A ti –puesto que se trata de una aventura en primera persona- te corresponde investigar lo que ocurre pero, cuidado, pues lo que puedes encontrar va más allá de lo que una



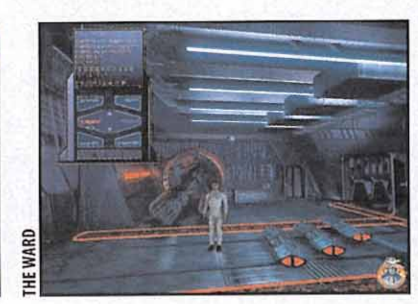
TONY TOUGH



THE WARD

mente equilibrada es capaz de soportar... Cerramos el noticiario con los ya tradicionales rumores sobre las nuevas aventuras de LucasArts. «Grim Fandango 2», «Day of the Tentacle 2» y una aventura inédita parecen estar en todas las apuestas. Nuestro espía Penumbra sigue infiltrado entre los muros inexpugnables de la compañía de George Lucas, y nos trae dos suculentas noticias: primero, que el anuncio de, al menos, una nueva aventura gráfica, es inminente: es posible que ya se conozca cuando leáis estas líneas. Y, segundo, en primicia mundial sólo para los socios de El Club de la Aventura –pero no se lo digáis a nadie–: LucasArts está dispuesta a pagar una deuda que dura ya una década, trayéndonos una aventura de... sí, es lo que estáis pensando... ¿Cómo? ¿Qué no diga nada? Oh, está bien.... Mientras tanto, id desempolvando la espada lá... ¡Vale, vale, me callo!

TONY TOUGH



THE WARD

EL CLUB EVOLUCIONA

Dejamos a un lado los lanzamientos, para atender el correo. Si recordáis, hace tres meses pedí vuestra opinión sobre los contenidos de la sección, así como ideas para mejorarla. Curiosamente, casi todas las cartas y e-mails recibidos al respecto se centran en los distintos apartados que acompañan al hilo central de la reunión. Así, por ejemplo, Toni Muñoz desea que retomemos los debates. Arreis O'Neil nos pide que dediquemos más espacio a los Huevos de Pascua y la sección Tesoros Olvidados. José Salcines también quiere más Tesoros Olvidados, así como aumentar los apartados Lenguas de Trapo y El Reto. Nerou va más allá, e incluso desea que este último sea fijo. Como podéis ver con los Huevos de Pascua de este mes, vuestras sugerencias ya están comenzando a ser tomadas en cuenta. El mes que viene retomaremos la sección Tesoros Olvidados. Vosotros mismos podéis elegir los juegos que se analizan en este apartado. Si recordáis, aquí recordamos viejas, pero entrañables aventuras, que ya nadie nombra. Por otra parte, Raquel Andrés de Alicante, nos propone una nueva sección donde se recojan conversaciones graciosas, curiosas o impactantes, que aparecen en las aventuras gráficas. La idea es muy interesante, así que ya sabéis: si os encontráis con algún diálogo memorable que deseéis compartir, enviadlo al Club para inaugurar el nuevo apartado. También podéis elegir el nombre de la sección. Raquel sugiere "Sonríe, aventurero", pero como no sólo se incluirán diálogos humorísticos, debéis buscar otro más apropiado. Una última consideración: nada de enviar diálogos de tres páginas; deben ser dos o tres frases como mucho, que llamen la atención por ser divertidas, elocuentes o polémicas. ¿Os animáis a participar?

PARSERS Y MÁS PARSERS

Tan divertido como buscar diálogos locuaces, es crearlos. José Sánchez me pide la web del parser "Indiana Java". Teclea en tu navegador: http://java.indy3d.net/

Terminamos con Manolo Juliá, atascado al final de «Broken Sword 2», pero incapaz de liberar a George, a punto de ser sacrificado. Por suerte, Nina puede echarle una mano si corta el tubo del motor con el puñal, y después introduce el cilindro en el tubo, junto al tapón del motor. Ya sólo tiene que entregar la cuerda a Titipoco y atar los extremos de ésta al generador.

Para despedirnos hasta el mes que viene, os animo a que visitéis la página del creador de «Leisure Suit Larry», Al Lowe, ya que en la sección "Download", regala las cinco primeras aventuras que programó, entre los que se encuentra verdaderas reliquias. Hasta el mes que viene.

El Gran Tarkilmar

Huevos de Pascua

Por petición popular, aquí tenéis una nueva recopilación de secretos malévolamente escondidos por los programadores.

FREDDY PHARKAS: Es posible encontrar a «Zircon» Jim Laffer, pariente de Larry Laffer, en el bar o en los urinarios. Al rescatar a Srini, aparece el búho de «King Quest V», Cedric. Si se visita varias veces esa pantalla, observad lo que pasa...

GABRIEL KNIGHT 3: Durante el juego, pulsar las teclas CTRL + MAYÚSCULAS + ^ . Esta última es la tecla situada a la derecha de la P. Se mostrará una consola para introducir órdenes. Escribir la orden: SetFlag("egg") y pulsar la tecla ENTER. A partir de este momento, en ciertas ocasiones, dentro del menú de órdenes podrá verse un icono especial, con forma de huevo. Este huevo se puede usar en ciertos sitios para ver cosas graciosas: en el cartel del Monte Cardeau, en las ruinas, con Jean, con Grace, con los hombres del Príncipe James el primer día, con el barman de Rennes-le-Baines, y en la nevera de la cocina entre las 10 y las 12 PM del día 2.

GABRIEL KNIGHT 3: Abrir la consola, teclear ClownShoes y pulsar la tecla de espacio. En medio de las comillas que aparecen, teclear nombres de los protagonistas como "Gabriel", "Grace", "Mosely" etc., para cambiar sus zapatos.

LA FUGA DE MONKEY ISLAND: Si se espera durante un tiempo en el poblado de Monkey Island, aparecerá un mono de tres cabezas.

LA FUGA DE MONKEY ISLAND: Los combates de Monkey Kombat siempre tienen lugar en la selva. Sin embargo, es posible combatir en cualquier lugar de la isla –la cabeza de mono, el lago de lava, la iglesia, etc.– si, antes de retar al mono, se le entrega una banana. Sólo hay que andar hasta el nuevo escenario donde se desee combatir: el simio seguirá a Guybrush y comenzará la pelea.

La opinión de los expertos



¡Ziiiummmm! Así, como un cohete, ha entrado en las listas «The Longest Journey». «La Fuga de Monkey Island» se ha quedado a tan sólo ¡2! puntos, augurando una reñida lucha en los próximos meses. Y, para redondear un mes pletórico, una curiosidad: Es la primera vez en la historia de El Club de la Aventura, que un juego de LucasArts no está en la primera posición de alguna de las listas. Hmmm.....

Las mejores del momento

- The Longest Journey
- La Fuga de Monkey Island
- Grim Fandango
- Gabriel Knight III
- Atlantis II

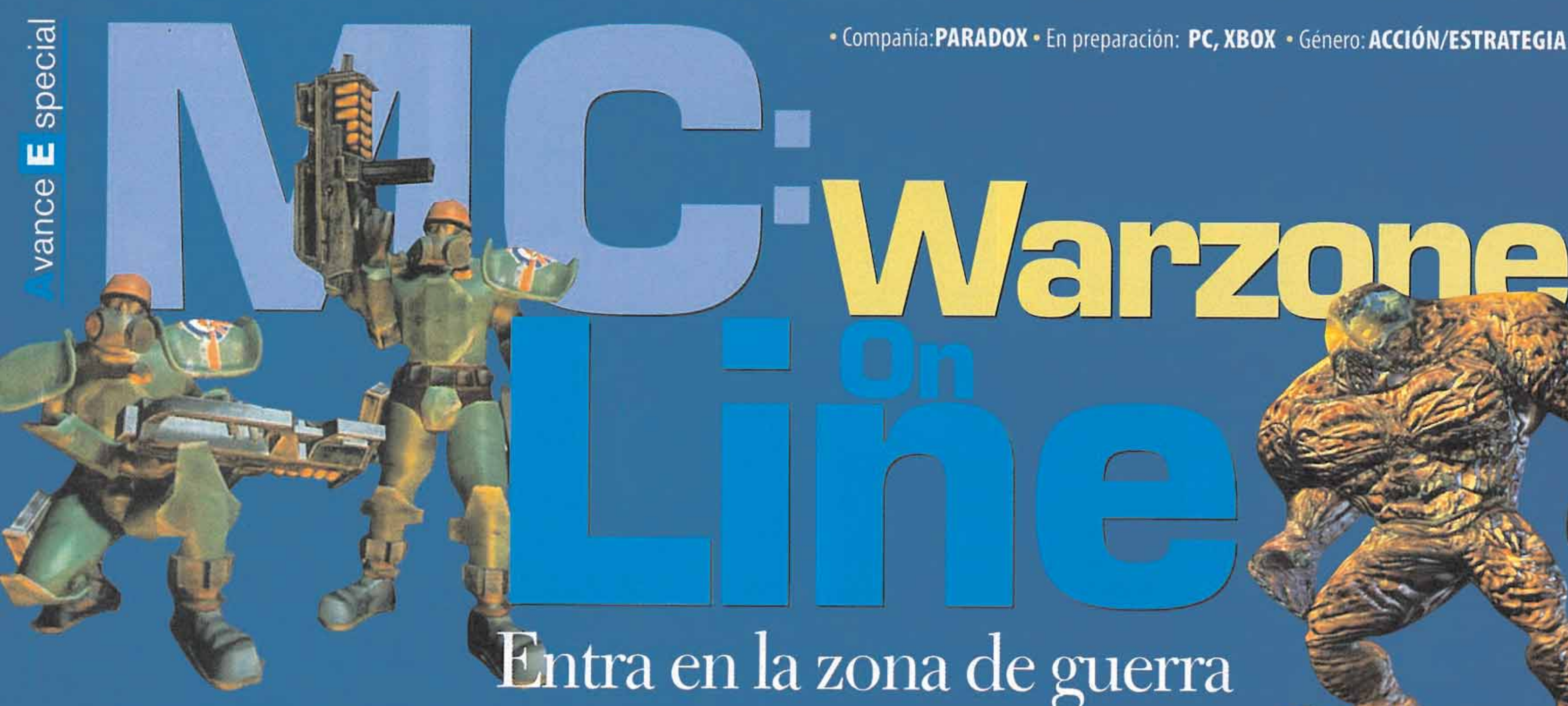
TOP 5

- Gabriel Knight III
- Grim Fandango
- Monkey Island II
- Monkey Island
- Broken Sword

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
CARTAS: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid.
Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA
E-MAIL: clubaventura.micromania@hobbypress.es

• Compañía: **PARADOX** • En preparación: **PC, XBOX** • Género: **ACCIÓN/ESTRATEGIA**



MC: Warzone On Line

Entra en la zona de guerra

Puede que por el momento la compañía sueca Paradox no sea demasiado conocida, a pesar incluso de haber trabajado ya en algunos títulos tan notables como «Europa Universalis» o el peculiar «AirFix Dog Fighters», pero sin duda esta situación va a cambiar con la aparición de «MC: Warzone Online», su próximo juego. O al menos eso parece si hemos de fiarnos de la expectación que está levantando.

Actualmente Paradox tiene varios juegos en desarrollo, pero uno de los que más está llamando la atención del público es «MC: Warzone Online». Este juego, cuya aparición está prevista tanto para PC como para Xbox, estará ambientado en el premiado juego de mesa de miniaturas Warzone así como en el universo Mutant Chronicles, con lo que parece claro que dispondrá de un amplio y rico background.

A pesar de la enorme cantidad de juegos online que están siendo desarrollados actualmente por diferentes compañías, en el equipo de «MC: Warzone» están convencidos de que el suyo destacará sobre el resto. Su principal argumento es que piensan atraer a un público muy amplio gracias a las innovaciones que introducirá el juego y que, en su opinión, engancharán sin remedio a un número elevadísimo de aficionados. En palabras de Sundberg: "Nuestro juego atraerá tanto a los aficionados a los juegos de acción como a los de estrategia. Por supuesto, para jugarlo no será necesario estar familiarizado con los juegos de tablero, las miniaturas o los cómics. «MC: Warzone» empleará una avanzada tecnología 3D que a su vez nos permitirá desarrollar características realmente únicas, como cambios día-noche en tiempo real, efectos climatológicos, desastres naturales o incluso problemas ambientales.

CRÓNICAS MUTANTES

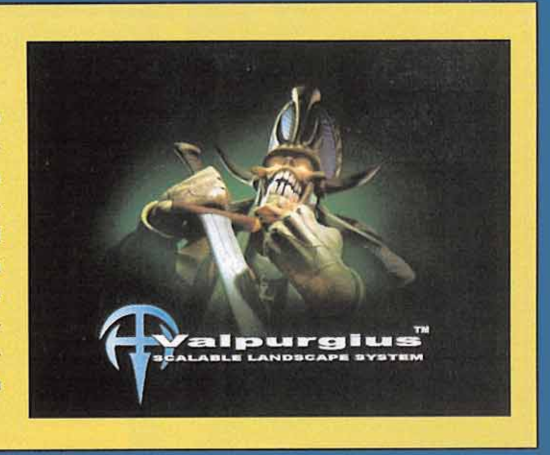
«MC: Warzone Online» tiene lugar en un futuro oscuro y lejano en el que la humanidad ha abandonado la Tierra y se ha trasladado a otros planetas del Sistema Solar. Han pasado casi 1500 años desde el gran Éxodo, y las luchas entre las megacorporaciones se han vuelto más violentas y brutales que nunca. Las corporaciones luchan entre sí por los escasos recursos naturales que todavía existen en las escasas zonas colonizadas de los planetas, a su vez los humanos luchan contra el peligro que la Dark Legion supone para la supervivencia de la especie y, además, la amenaza de la traición está siempre presente. Sundberg nos ofreció un breve resumen de los objetivos del juego: "El objetivo es acabar con las corporaciones enemigas, aunque, como el juego se desarrolla en un mundo persistente, muy pronto los jugadores se dan cuenta de que no son sino una pequeña facción dentro de una gigantesca guerra. Los jugadores tendrán que formar alianzas entre sí mientras usan todas sus habilidades tácticas en el campo de batalla, las cuales tendrán tanta importancia como la habilidad demostrada a la hora de componer tu grupo de personajes." El sistema de juego está pensado para que cada jugador controle a un pequeño grupo de personajes, en vez de a un gran pelotón o a un ejército. En total se podrá elegir entre seis facciones, todas ellas muy diferentes entre sí. Algunas de ellas serán más fáciles de controlar que otras, lo que conjugado con el tutorial que incluirá el juego debería garantizar que los jugadores novatos no tendrán problemas para introducirse en el juego. Además se incluirán campos de batalla exclusivos para jugadores novatos o expertos. Por otra parte, aunque Para-

«MC: Warzone» se basa en el detallado y extenso universo de Mutant Chronicles para conseguir una ambientación realmente absorbente


El acabado de los personajes estará extremadamente detallado, lo cual tiene más mérito si consideramos que el juego incluirá 300 diferentes.

LA HORA DE VALPURGIS

Paradox ha empleado para el juego un motor 3D propio llamado Valpurgis. Se trata de un motor de renderizado de gráficos diseñado para reproducir enormes escenarios exteriores con gran detalle. El motor Valpurgis está construido sobre una arquitectura escalable que mantiene el equilibrio entre la calidad visual y la tasa de fotogramas, basándose en la potencia del sistema cliente. Esto significa que «MC: Warzone» seguirá siendo jugable incluso en ordenadores de gama baja pero al mismo tiempo podrá ofrecer un rendimiento mayor en equipos más potentes, mejorando la experiencia visual al tiempo que lo hace el equipo en el que se usa.




La potencia del motor gráfico permitirá la utilización de efectos luminosos muy interesantes.

La potencia gráfica del motor de «MC: Warzone» promete causar furor entre la comunidad online internacional

dox no se va a encargar ni de mantener los servidores ni siquiera de distribuir el juego, sí que van a mantener un completo sistema de soporte online para que ningún jugador tenga problemas con «MC: Warzone Online».

UN MAR DE POSIBILIDADES

El juego tendrá un montón de acción, así como un cierto aire de JDR, aunque no lo será y, de hecho, no estará excesivamente cargado de estadísticas. Tal y como nos aclaró un miembro del equipo: "En realidad las pantallas de estadísticas del juego no serán demasiado complicadas. Se podrá acceder a una información muy detallada en el menú en el que se crean los grupos antes de comenzar a jugar, pero luego será todo muy simple." A la hora de componer nuestro grupo podremos elegir entre 300 personajes, cada uno de ellos con sus propias características. De hecho nuestra habilidad a la hora de elegirlos será un factor determinante en el juego. Cada personaje tendrá 12 atributos básicos y una o más de entre 24 habilidades especiales. Los atributos básicos son características tan esenciales como el tamaño, la fuerza, la armadura y cosas así. Las habilidades especiales, por su parte, representan capacidades más complejas, como la mecánica, la medicina, la capacidad de trepar, etc. A la pregunta de cómo de grandes van a poder ser nuestros grupos se nos respondió: "Podrán tener de una a quince unidades de diferentes tipos. Cada personaje está valorado con una puntuación y cada campo de batalla admitirá una cantidad de puntos máxima. El jugador tendrá que utilizar su habilidad para seleccionar la mejor combinación de personajes disponibles para formar su grupo." Obligados a definir su juego añadieron: "«MC: Warzone», como es fácil ver, no es un JDR. Nosotros tenemos mucha experiencia creando comunidades y «MC: Warzone» sin duda va a crecer a pasos agigantados. Los jugadores del juego de tablero ya estarán familiarizados con el universo Warzone, y los nuevos llegarán a familiarizarse con él al igual que sucede con cualquier otro juego." Puede que esto os haya dejado algo confundidos, pero se os pasará en cuanto veáis el juego y os sumerjáis en sus campos de batalla. Resulta interesante destacar que este juego está siendo desarrollado para PC y Xbox, y que su desarrollo ha sido muy apoyado por parte de Microsoft, lo que demuestra el interés de ambas partes por ofrecer al público una experiencia online apasionante. Sundberg nos comentó: "Los juegos online son el futuro, y los desarrolladores tendrán que aprender unos de otros a encontrar los modelos apropiados para ellos. Juegos como «Planetside» y «Asherons's Call II», o los futuros lanzamientos de Origin continuarán desarrollando el sector online de esta industria. El diseño específico del juego es complejo, pero la parte técnica (anchos de banda, servidores, modelos de negocio, etc.) es mucho, mucho más compleja." Sin duda es mucha la experiencia necesaria para un proyecto así, pero Paradox parece estar a la altura. Su despedida fue: "Tenemos plena confianza en el proyecto, y cuando ya hay juegos con un millón de suscriptores, no vemos ninguna razón para que no podamos hacernos nuestro propio lugar".

D.D.F./J.P.V

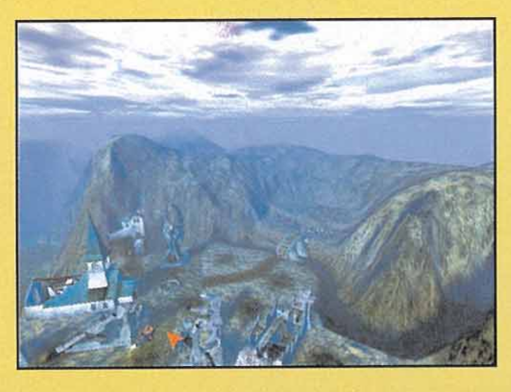

Las estrategias de juego podrán sacar partido del accidentado relieve de los diferentes campos de batalla.

Los desarrolladores del juego esperan conseguir una amplia comunidad de seguidores, en parte gracias a la fama del juego de mesa.

TECNOLOGÍA REVOLUCIONARIA

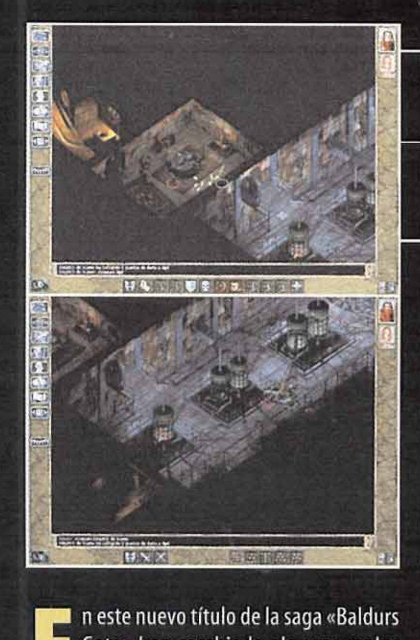
Tradicionalmente los motores que renderizan escenarios exteriores se basan en mapas de alturas, lo que quiere decir que en realidad están mostrando información topográfica bidimensional. El motor Valpurgis, en cambio, es un auténtico sistema tridimensional. Esto permite la reproducción de paisajes realistas con un elevado nivel de detalle y estructuras complejas como cuevas o profundos cañones. Por otra parte, a causa de la especial naturaleza del motor Valpurgis los requerimientos de memoria se mantienen al mínimo. Esto hace posible tener mundos de hasta ocho kilómetros cúbicos con un increíble nivel de detalle, utilizando interpolación compleja de algoritmos fractales. El motor incluye también la capacidad de conectarse a otros sistemas de render.



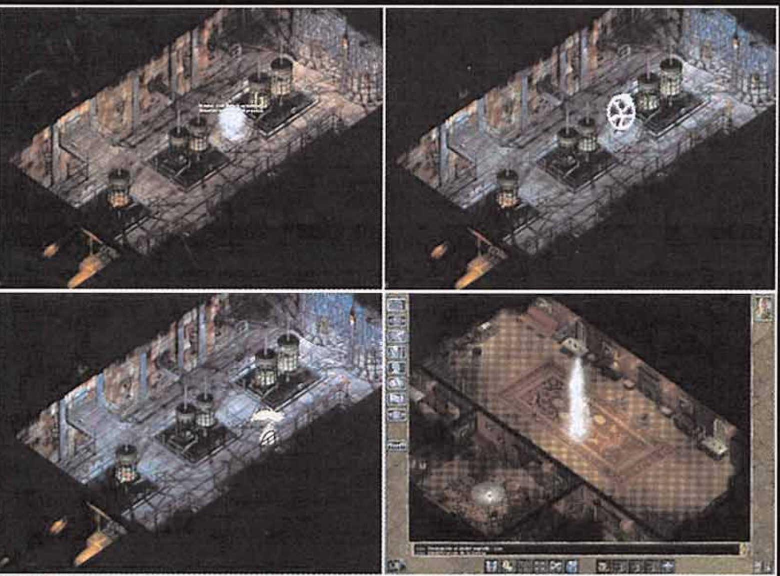


Creación de Personajes en Baldurs Gate II

Con este artículo abrimos una nueva serie de creación de personajes, pero esta vez dedicado al videojuego de rol de moda, «Baldurs Gate II». Debido al enorme número de posibilidades, lo primero que haremos será explicar someramente cada uno de los pasos a seguir. Más adelante los desarrollaremos uno por uno.



Generalidades sobre la creación



Cada raza presenta una serie de características que habrá que tener muy en cuenta a la hora de crear nuestro personaje. Según la raza, tendremos la posibilidad de elegir distintas profesiones.

En este nuevo título de la saga «Baldurs Gate» han cambiado algunas reglas respecto a su predecesor, adaptándolas al reglamento del juego de rol de mesa Dungeons and Dragons Avanzado 2ª edición. El siguiente título de esta compañía (de próxima aparición) NeverWinter Nights, ya contará con las nuevas reglas de Dungeon and Dragons 3ª edición.

Lo primero que tendremos que hacer es crear una nueva partida, y generar un nuevo personaje (recordad que podéis importar vuestro viejo personaje del juego «Baldurs Gate» original).

Una aclaración antes de nada, la "clase" del personaje se refiere a la profesión que elegiremos para él (Guerrero, Ladrón, Mago etc.), podemos ser de una sola clase (Guerrero puro, por ejemplo), Multiclase (Guerrero-Mago por ejemplo, y los puntos de experiencia se repartirán igualmente entre ambas clases) o Clase Dual (es decir, hasta nivel 2 ser guerrero y a partir de ahí elegir ser mago, empezando por nivel 1 de mago pero conservando las características del Guerrero). Dependiendo de la raza que seas podrás elegir algunas o todas estas clases.

Una vez metidos en la generación propiamente dicha, podemos elegir el sexo de nuestro anfitrión. El sexo que elijáis no influye para nada en el juego, esta elección es puramente estética y no afecta a tus características en ningún modo.

Más tarde viene la elección de nuestro retrato, también es puramente estético. Puedes introducir tu propio retrato y jugar con él. Esto viene totalmente explicado en el libro de instrucciones que acompaña al juego.

RAZA Y CLASE

En la elección de la raza ya tenemos la primera disquisición importante, que marcará el tipo de personaje que serás en el juego. Cada raza tiene una serie de ventajas y desventajas, además de poder elegir un tipo de profesión u otra.

Estas son las diferencias:

• **Humanos:** Su tope máximo en puntos de característica es de 18 en cada una. Pueden ser cualquier tipo de profesión (es la única raza a la que se le permite). No puede ser Multiclase y también es la única raza a la que se le permiten personajes de clase Dual. Esta es un tipo de raza todoterreno.

• **Elfos:** Su tope máximo de destreza es de 19, pero el de constitución es de 17. Puede ser Guerrero, Explorador, Clérigo, Mago, Ladrón, Hechicero o Bárbaro. Como Multiclase puede optar por cualquier combinación de éstas excepto las de Clérigo y Explorador. Como habilidades especiales de raza tiene: Infravisión, Resistencia 90 por ciento a Sueño y Encantamiento y un bono de +1 con Espada Larga y Arco Largo. Es una buena raza para utilizar magia, combinándola con sus habilidades de guerrero.

• **Semielfos:** Al igual que los humanos, su tope máximo en puntos de característica es de 18 en cada una de ellas. Puede ser Guerrero, Explorador, Clérigo, Mago, Ladrón, Hechicero, Bárbaro, Druida o Bardo. Como Multiclase se puede optar por cualquier combinación de éstas excepto las de Explorador (sí podemos ser Explorador-Clérigo) y las de Bardo. Como habilidades especiales de raza tiene: Infravisión y un 30% de resistencia a Sueño y Encantamiento. Esta raza es muy parecida a la humana, destacando sobre ésta en las inmunidades propias de raza.

• **Gnomo:** Su tope máximo de inteligencia es 19, pero el de sabiduría es de 17. Sólo pueden ser: Clérigo, Mago (tipo Ilusionista), Ladrón o Bárbaro. De Multiclase puede optar por cualquier combinación de éstas. Como habilidades especiales de raza tiene: Infravisión y un +1 a los tiros de salvación contra magia (acumulable por cada 3.5 puntos de constitución que tenga). Esta raza es aconsejable para personajes tipo Ladrón o Magos Ilusionistas.

• **Halfling:** Su tope máximo de destreza es de 19, pero el de Sabiduría y Fuerza es de 17. Sólo pueden ser: Guerrero, Clérigo, Ladrón o Bárbaro y de Multiclase solamente Guerrero-Ladrón. Como habilidades especiales de raza tiene: Infravisión, un +1 a los tiros de salvación contra magia y veneno (acumulable por cada 3.5 puntos de constitución que tenga) y un bono de +1 al tiro con honda. Muy recomendables como ladrones, por su alta destreza, una cualidad muy necesaria para esta clase.

• **Enano:** El tope máximo de Constitución es de 19, pero el de destreza es de 17 y el de Carisma 16. Pueden ser: Guerrero, Clérigo, Ladrón o Bárbaro, y de multiclase Guerrero-Ladrón y Guerrero-Clérigo. Como habilidades especiales de raza tiene: Infravisión y un +1 a los tiros de salvación contra magia y veneno (acumulable por cada 3.5 puntos de constitución que tenga). Útiles como Guerreros-Clérigos, por su alta constitución.

• **SemiOrco:** El tope máximo de fuerza y constitución es de 19, pero el de Inteligencia sólo 16. Pueden ser: Guerrero, Clérigo, Ladrón o Bárbaro, y de Multiclase: Guerrero-Ladrón, Guerrero-Clérigo o Clérigo-Ladrón. Ésta es una buena raza luchadora.

Respecto a la profesión (o clase) existen once principales, que son:

Guerrero, Explorador, Paladín, Bárbaro, Clérigo, Druida, Monje, Ladrón, Bardo, Mago y Hechicero, cada una con sus correspondientes Kits y especializaciones que las diferencian. Nos dedicaremos a ellos con más profundidad en siguientes números de la revista.

ALINEAMIENTO

El alineamiento es una guía básica sobre cómo va a ser el comportamiento de tu personaje en el universo «BG2». Esta elección es muy importante, ya que según seas de uno u otro alineamiento, la reacción de los Personajes no Jugadores contigo será muy diferente.





Los pasos que definen el aspecto físico de nuestro personaje serán los que menos repercutirán a la hora de ponerse manos a la obra y lanzarse a la aventura.

Cada habilidad puede tener un valor de 3 a 18 ó 19, dependiendo de la raza del personaje.

Hay 2 tipos de actitudes: Orden/Caos por un lado y Bondad/Maldad por otro. Esto combinado con la neutralidad, crea 9 alineamientos diferentes:

• **Legal-Bueno:** Creen en el orden, la justicia y las leyes, cumpliendo éstas ultimas a rajatabla. Un ejemplo sería un Rey justo pero inflexible.

• **Legal-Neutral:** Las leyes no se cuestionan, se cumplen aunque perjudiquen a alguien. Un ejemplo sería un soldado que nunca discute las órdenes de sus superiores.

• **Legal-Maligno:** Utilizan las leyes en su propio provecho, pero sin quebrantarlas. Un ejemplo sería un mercader sin escrúpulos pero fiel a su palabra (lo que no quiera decir que intente romperla legalmente).

• **Neutral-Bueno:** Consideran que el balance entre Orden y Caos es importante, pero siempre intentaran conseguir que venza el Orden. Un ejemplo sería un Rey que rompe las leyes para beneficiar al bien.

• **Neutral Auténtico:** Creen en el autentico balance de poderes, sin pronunciarse hacia uno u otro lado excepto si uno de los dos cobra mucha ventaja respecto al otro. Un ejemplo sería un Druida recluido en su bosque que ayuda al señor de su territorio a expulsar a una tribu de Orcos que los amenaza, y que deja de hacerlo cuando estos Orcos están a punto de la extinción.

• **Neutral-Maligno:** Siempre intentaran sacar provecho de cualquier situación, aunque sea por medios "poco" escrupulosos. Un mercenario o un Ladrón serían ejemplos de esto.

• **Caótico-Bueno:** Muy individualistas, no creen en ninguna ley pero hacen el bien (o al menos, lo que ellos consideran "el bien"). Un luchador solitario sin domicilio fijo, sería un ejemplo valido

• **Caótico-Neutral:** El alineamiento más difícil de llevar. No creen en ningún tipo de orden ni de ley. Siempre hacen lo que les apetece (aunque no tenga sentido alguno). Es un alineamiento adecuado para personajes lunáticos.

• **Caótico-Maligno:** Sólo actúan por motivos egoístas, y sólo se organizan entre ellos para enfrentarse a un enemigo superior, no por el deseo de cooperación. El mando se gana normalmente por la fuerza.

APTITUDES

Las Aptitudes son los valores que tiene tu personaje en las seis características principales. Cada aptitud puede tener desde un valor de 3 (pésimo) a 18-19 (sobrehumano) dependiendo de la raza del personaje seleccionado. Posteriormente durante el juego, por medio de magia y objetos mágicos variados, puedes subirlos hasta un límite máximo de 25.

Las seis aptitudes son:

• **Fuerza:** Mide la musculatura de tu personaje. En esta característica, los personajes del tipo Guerrero cuando llegan a fuerza 18, existe un segundo valor que va de 1 a 100, cuanto mayor sea éste, mejores bonos tendremos. La Fuerza afecta al daño que hagamos con armas de cuerpo a cuerpo y a la probabilidad de dar al enemigo. Esta característica es fundamental para personajes de tipo Guerrero y, en general, para todos aquellos que vayan a atacar cuerpo a cuerpo. Sin embargo para Magos y caracteres que ataquen a distancia es una aptitud poco importante.

• **Destreza:** Mide la agilidad y coordinación de tu personaje. Esta habilidad afecta la clase de armadura (bonos por esquiva), el ataque a larga distancia (armas arrojadizas y arcos) y a las habilidades propias de Ladrón. Es una característica imprescindible para cualquier tipo de carácter, ya que afecta (y mucho) a la clase de armadura de éste, aunque (por razones obvias) serán personajes tipo Ladrón, Arqueros o Magos los que más provecho sacarán de ella.

• **Constitución:** Mide la resistencia y la salud de tu personaje. A niveles altos, da bonos (en forma de puntos de vida) por cada subida de nivel. También es de las imprescindibles porque una constitución alta supone más puntos de vida, y más difícil el morir. Recomendable para todo tipo de caracteres.

• **Inteligencia:** Representa la memoria y el razonamiento de tu personaje. Cuanto mayor sea, más idiomas podrás aprender. Es una habilidad imprescindible para Magos, ya que el numero de conjuros que puedan aprender y memorizar depende de ésta. De hecho hay conjuros que sólo podrán utilizarse si se tiene Inteligencia 18 o mayor. Para un personaje Guerrero esta aptitud es prescindible.

• **Sabiduría:** Mide los conocimientos y el juicio de tu personaje. Proporciona bonos a la resistencia mágica de tu carácter. Es la habilidad principal del Clérigo (como lo es la Inteligencia para el Mago).

• **Carisma:** Refleja el magnetismo personal y la simpatía que tu personaje ejerce sobre los PnJs del juego. Afecta a la relación con los personajes manejados por la computadora (incluidos los precios de venta y compra) y el número de seguidores que puedes tener. Es la habilidad principal de ciertas clases como bardos y del paladines.

El siguiente paso es la adjudicación de los puntos de talento. De esto también nos ocuparemos más en profundidad cuando hablemos de cada clase, pero en general tened en cuenta que tendréis bonos negativos cuando utilicéis un arma en la que no hayáis gastado ningún punto de talento, y bonos (en ataque, daño y velocidad de ataque del arma) según vayáis gastando talentos en ella.

ASPECTO

Los siguientes pasos en la creación son estéticos; en ellos elegiremos la apariencia de nuestro personaje (color de ropa, pelo y piel), el sonido de su voz y el nombre que queramos que tenga. Una vez concluido estos pasos ya tendremos creado a nuestro personaje. Sin embargo una vez estemos jugando, aún podremos retocar algunas cosas. Podremos personalizar su biografía y, lo que es más importante, su Guión de comportamiento. El Guión de comportamiento indica la actitud que tendrá tu personaje ante los enemigos: cauteloso, agresivo, etc. Elige el que más te guste, aunque recomendamos que, sobre todo al principio, no pongas el modo agresivo.

C.N.N.

El por qué de las **cuotas Online**

Hola, me acabo pillar una conexión a Internet y me he enganchado a los juegos multijugador como «Quake 3», «AoE 2», etc. Me atraen mucho los juegos tipos «Everquest», pero no comparto eso de pagar 2 000 pelas al mes. Mis preguntas son: si en todos los juegos de este tipo, sin excepción, hay que pagar una cuota, si alguno de los futuros no lo exigirá (como, por ejemplo, «Anarchy online»), y si hay alguna razón por la que haya que pagar en estos juegos y en «Diablo 2», «Quake» y demás no. Gracias y saludos.

Fran

Tu pregunta, Fran, es uno de los principales dilemas que se les presentan a los jugadores a la hora de decidirse por este tipo de juegos. La razón de que se pague en unos juegos una cuota mensual y en otros no, radica principalmente en que los que "cobran" se desarrollan en mundos persistentes que para asegurar una calidad óptima necesitan de un mantenimiento diario, y, eso cuesta dinero. Sinceramente, vale la pena pagar, ya que el dinero se ve compensado por unos juegos de gran calidad y, no lo olvidemos, una buena conexión. Sobre «Anarchy Online» y otros futuros juegos similares, decirte que es seguro que para jugar habrá que pagar la correspondiente cuota.

Reivindicación

Hola, en primer lugar me gustaría felicitar a todos los trabajadores de la revista por el estupendo trabajo que hacen. Cuando vi por primera vez la sección me entusiasmé, pero poco a poco me he ido decepcionando. Los únicos temas que tratáis son los juegos de rol con mundo persistente, olvidando a los muchos jugadores que jugamos a juegos de estrategia tales como «Brood Wars». Creo que sería interesante que publicaráis estrategias para utilizar en Internet, información sobre clanes, etc.

Miguel

Pensamos que con la Escuela de Estrategas quedan cubiertas esas demandas sobre estrategias para juegos online y demás. En cualquier caso en este foro hemos publicado reclutamientos para clanes de juegos de estrategia y mails sobre el género. De todas formas los temas que tratamos en la sección, en gran medida, los decidís vosotros con vuestros mails y peticiones. Tomamos nota de tu sugerencia y te prometemos tener más en cuenta a los seguidores de la estrategia multijugador.

Everquest VS **Ultima Online**

Hola me llamo Antonio, estoy pensando en comprarme un juego de rol online y había pensado en «Everquest» pero con tantos juegos de rol que van a salir ahora no sé si va a merecer la pena. Me gustaría saber vuestra opinión. Un saludo y gracias.

(E-mail)

Hola Antonio, en los últimos meses hemos estado hablando mucho sobre «EQ» y «UO», los dos grandes del momento. Si lo que te va es el rol y poder llevar a tu personaje hasta las últimas consecuencias, «UO» es la mejor opción. Pero si en cambio te gusta más la espectacularidad de las 3D y la acción, «EQ» te gustará más. En cualquier caso la decisión es tuya.

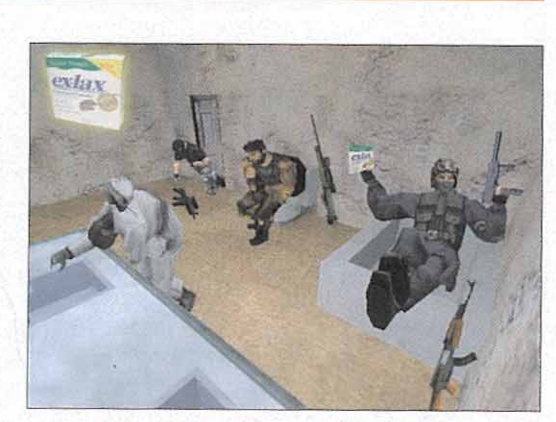
Guerra de facciones

Es sabido por todos que «Ultima Online» sigue más vivo que nunca y prueba de ello es esta imagen de uno de nuestros corresponsales de guerra en Britannia, El Aprendiz. En ella podemos ver como las facciones más poderosas de Sosaria (Minas, Shadow Lords y Council of Mages) en contra de los herejes sectarios de los True Britannia. Estos aliados en un sorprendente y masivo ataque tomaron por sorpresa Britannia y acabaron con toda la resistencia allí presente.



Laxantes

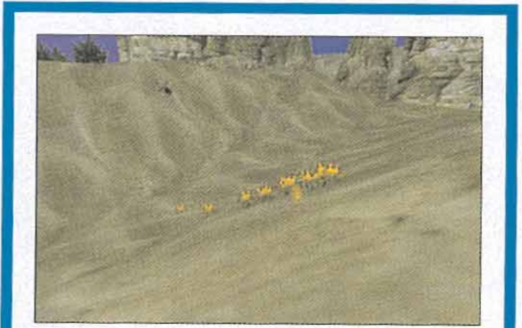
Aunque parezca mentira cada día uno se puede encontrar cosas nuevas referentes a la gran modificación de «Half-Life»: «Counterstrike». Lo último ha sido la táctica ideada por un teniente de las fuerzas antiterroristas. La estratagema consistió en meter laxantes en las bebidas de los terroristas que estos se toman siempre antes de los habituales combates. Estos sin sospechar nada se tomaron sus copas de siempre y bueno, el combate no es que durase mucho que digamos. Aquí tenéis una instantánea del desenlace tomada desde una de las cámaras de seguridad.



Dragones de invierno

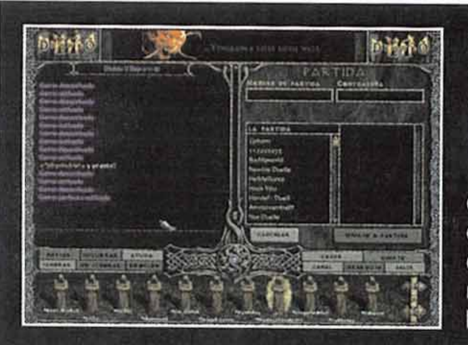


Aún son pocos los jugadores que se atreven a aventurarse por el nuevo continente de Velious en «Everquest», pero hace poco un grupo de intrépidos tuvo el valor de adentrarse en una misteriosa abertura gigantesca que, a modo de grieta, surcaba el paisaje de Velious. En su interior encontraron un paisaje aún más esplendoroso pero a la vez más terrorífico: la morada de los señores de Velious, la morada de los espeluznantes dragones del invierno.



Orcos hambrientos

Una gran hambruna esta asolando las paradisíacas tierras de Oasis en el populoso continente de Antónica. Son malos tiempos para los pobres orcos, acosados constantemente por seres de todas las razas, y su número está siendo mermado, por lo que las fuentes de nutrientes provenientes de los jugadores solitarios han disminuido radicalmente y ahora se mueren por cualquier pedazo de comida. En esta imagen podemos ver cómo un nutrido grupo persigue desesperadamente a un aterrorizado puma.

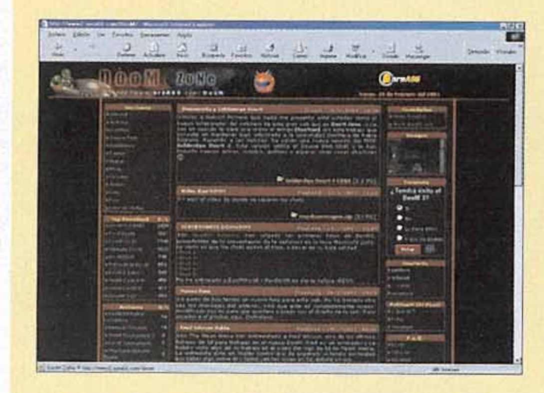


La gema perfecta

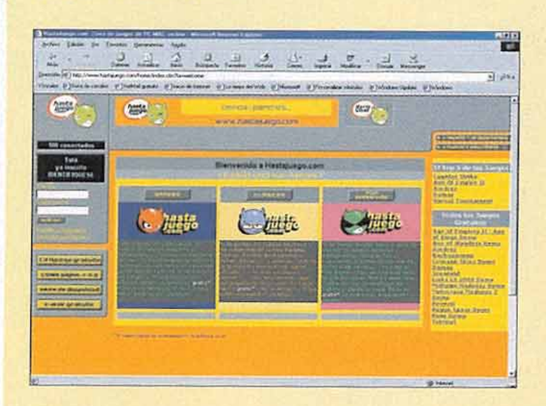
Un avispado jugador de «Diablo 2» ha conseguido demostrar que es posible construir la gema perfecta. Si os fijáis, debajo del todo en la imagen pone "Gema Perfecta Activada". Si apretáis la gema que está en la parte inferior del juego os saldrá el mensaje "gema activada" y, si la volvéis a pulsar, "gema desactivada". Para poder conseguir la "Gema Perfecta Activada" hay que presionar este botón durante mucho rato (unos 5 minutos o más, sin parar) hasta que aparezca el mensaje.

Almogaver

LA WEB del mes



Este mes os ofrecemos dos páginas web españolas bastante atractivas sobre un clásico legendario y su inminente secuela y sobre el mundo de los juegos en general.
La primera se trata de Doom zone (www.area66.com/doom). En la que podremos encontrar todo lo referente sobre este clásico y sus noticias con, claro está, información actualizada diariamente sobre el esperado «Doom 3», que a muchos ya les está poniendo los pelos de punta, y es que la expectación por este juego es muy grande. La calidad de toda la saga ha dejado muy buenos recuerdos entre todos los seguidores.
La otra web del mes no es otra que www.hastajuego.com. Un completo portal de juegos de ordenador en español, que, entre sus ofertas más interesantes, se encuentra la posibilidad de disponer de servidores para juegos como «Counterstrike», entre otras muchas cosas.



Tu lista

En el ranking de este mes nos sorprende el imparable empuje que lleva «Ultima Online» en la lista que, aprovechando el ligero bajón de jugadores españoles que está padeciendo «Everquest», ha conseguido ponerse este mes a la cabeza.
Este primer puesto más o menos "compartido" entre los dos máximos representantes del rol online, hoy por hoy, demuestra que ambos son muy buenos ejemplos, cada uno con sus virtudes y defectos particulares, de la línea que triunfa actualmente en el género.
Por lo demás, el resto de las posiciones se mantienen sin cambios de importancia.

▲	1- Ultima Online
▼	2- Everquest
■	3- Counterstrike
■	4- Diablo 2
■	5- Vampire La Mascarada
■	6- Unreal Tournament
■	7- Quake III

■ SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA

• Compañía : **VIDEOSYSTEM** • Disponible: **PC, PSX, PS2, N64, GAMEBOY COLOR** • V. comentada: **PC** • Género: **SIMULADOR**

F1 Racing Championship

Desde hace años Ubi Soft y Microprose –léase Geoff Crammond– vienen sosteniendo una dura batalla por liderar la simulación de F1. Una dura pugna que encanta a los que saboreamos cada detalle de la categoría reina del automovilismo. Y el campeón absoluto vuelve a ser la serie «F1 Racing» de Ubi, que en esta tercera entrega de su simulador consigue ponernos los pelos de punta con una sensación de velocidad electrizante y un realismo visual y dinámico que se sitúa a un nivel hasta ahora desconocido.

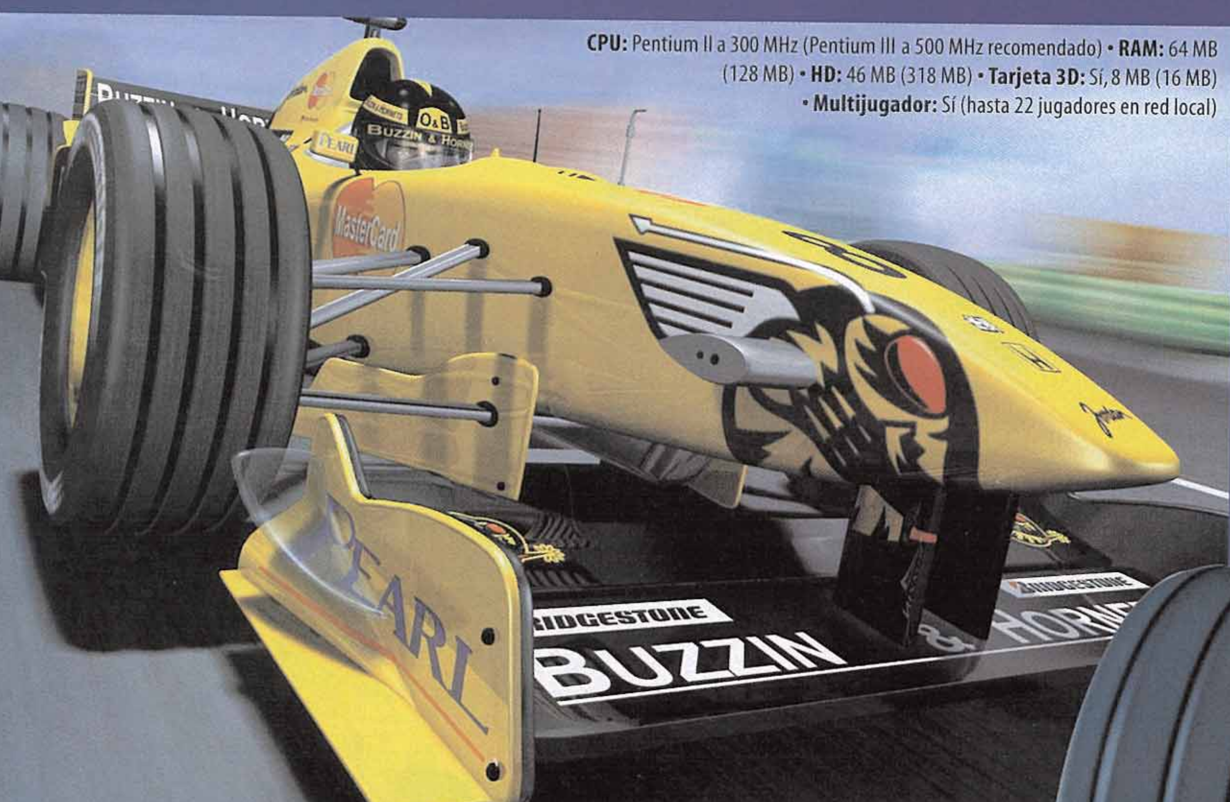
PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO

Simulador: Dícese de F1 Racing Championship









CPU: Pentium II a 300 MHz (Pentium III a 500 MHz recomendado) • **RAM:** 64 MB (128 MB) • **HD:** 46 MB (318 MB) • **Tarjeta 3D:** Sí, 8 MB (16 MB) • **Multijugador:** Sí (hasta 22 jugadores en red local)

Los circuitos no sólo están basados en trazados reales, sino que han sido recreados con tecnología GPS (posicionamiento por satélite) con lo que son, de verdad, totalmente "reales"

No ocultaremos nuestra afición por la Fórmula 1, una afición que ha pasado por juegos como «Chequered Flag» de Spectrum, «Nigel Mansell», todos los «Grand Prix» de Geoff Crammond y, por supuesto, la extraordinaria saga «F1 Racing». Y cuando ya creíamos que en realismo lo habíamos visto todo y que simplemente se progresaría en los apartados técnicos, viene «F1 Racing Championship» y echa por tierra las más arraigadas costumbres adquiridas en cientos de horas de entrenamiento y competición virtual.

GPS PARA LOS CIRCUITOS

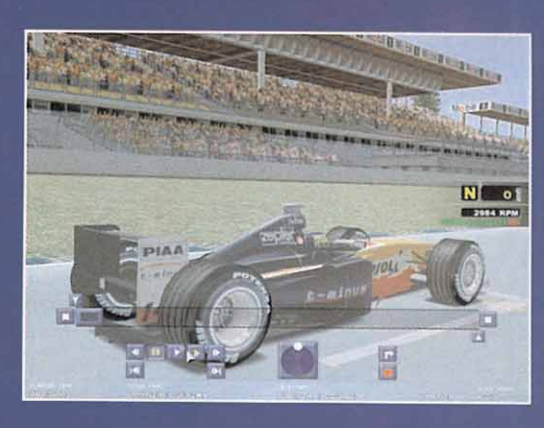
Para empezar, adiós a la memorización de los circuitos. Creíamos conocer cada centímetro del trazado de los escenarios del campeonato, pero el empleo de la tecnología GPS –posicionamiento por satélite– en el diseño esquemático de los circuitos ha conseguido que algunas curvas y más de una chicane hayan cambiado drásticamente para reflejar los ángulos y gradientes reales. Ahora ya no basta con decir que los trazados están fielmente respetados, SON circuitos virtuales, con todos sus ángulos muertos, los traicioneros cambios de rasante y hasta los distintos grados de bacheado y adherencia. Como imaginamos que en la escudería Minardi no están económicamente como para tener un simulador profesional de realidad virtual, le recomendamos a nuestro Fernando Alonso que en su ordenador personal se instale «F1 Racing Championship» para memorizar el trazado de los circuitos que no conoce por ser debutante.

Trabajando con paleta de millones de colores, los monoplazas y los circuitos se muestran con una belleza admirable

Los efectos climatológicos hacen gala de las cortinas de agua más espeluznantes que hemos visto nunca en un juego del género







Coge el mando





La puesta en escena de este prodigioso espectáculo visual vendrá dictada por vuestras preferencias de encuadre, pues hay cámaras para todos los gustos. Por fin se puede encontrar la postura idónea, y lo dice alguien que siempre se ha quejado de no encontrar la perspectiva ejemplar que conjugue realismo, sensación de velocidad y campo visual. Cámaras subjetivas, de persecución, rodeando al monoplaza, algunas pensadas para la acción, otras para el puro espectáculo, pero todas ellas capaces de aumentar el dinamismo visual con toneladas de imágenes impactantes.

La realización televisiva de la carrera es un prodigio de colocación de cámaras, travellings, encuadres forzados y "saber hacer" en un deporte que exige un seguimiento visual a la altura de máquinas que sobrepasan con facilidad los 300 Km/h.

Otro tópico a desterrar es el pilotaje agresivo aprovechando lo previsible de las maniobras de los pilotos controlados por el ordenador. Olvidaos de abusar de las enormes puertas que dejan al frenar con demasiada anticipación en la entrada a curva, y no digamos ya de la costumbre que tenían de meterse en líos. Los pilotos de este juego, además de tener una habilidad y estilo de pilotaje miméticos a los de sus modelos de la vida real, tienen la capacidad de ir aprendiendo según transcurre la carrera, y será casi imposible verles cometer el mismo error dos veces. Son más humanos que nunca y sufren estrés. Y lo malo es que este estrés nos puede llevar por delante si desviamos nuestra atención de las reacciones de los coches próximos a nuestro monoplaza. Ya no hay lugar para la anarquía en la pista, se respetan las reglas y se teme la vigilancia de los comisarios de pista, aunque no por ello dejarán de producirse maniobras al borde del suicidio o las habituales pasadas de frenada que terminan por obligar a cortar las chicanes o a coger atajos ilegales, maniobras que supondrán una penalización de "stop and go".

COMPORTAMIENTO VIRTUAL

Sólo hay que pensar en las excelencias de las anteriores entregas de esta serie para dar por seguro que el comportamiento de los monoplazas raya el realismo más extremo. A la enorme base de datos de telemetría real y consejos de pilotos profesionales acumulada en «F1 Racing Simulation» y «Monaco GP», se une ahora el trabajo de 12 ingenieros que han aportado experiencia y cantidades ingentes de datos para aconsejar en la programación del modelo matemático que controla las reacciones del monoplaza. Al resultado sólo le ha-



Los atascos en boxes son un problema muy frecuente. Hay que mantener la sangre fría en estos instantes.



La belleza de los gráficos de este título, generados con el motor Revenge, es un argumento incontestable en favor de la calidad del juego.



Los modelos han sido reproducidos con una fidelidad asombrosa que, sin duda pondrá los pelos de punta a los seguidores de la Fórmula 1.



El sistema de cámaras nos permite recurrir a numerosas vistas desde las que observar el desarrollo de la carrera.



Nuestro coche ha chocado levemente con el de delante y le ha destrozado los alerones traseros. Gajes del oficio.

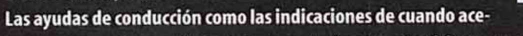


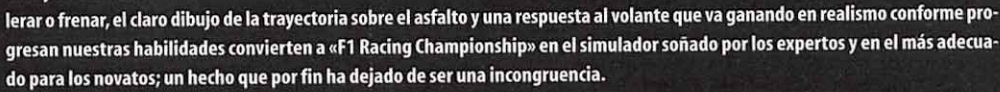
En la imagen la repetición de un aparatoso accidente que se saldó con la salida de la pista de uno de los coches de la carrera.

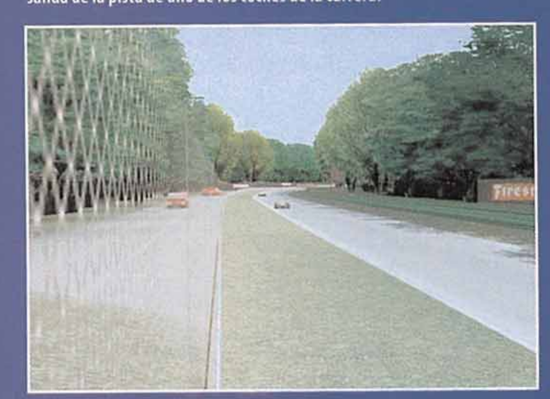
De novato a campeón

"Realismo", "para amantes de la Fórmula 1", "para pilotos consumados", "imprescindible volante y pedales", "comportamiento dinámico", son algunas de las expresiones habituales al hablar de un simulador de Fórmula 1. Y todas ellas son ciertas por partida doble en «F1 Racing Championship». Pero, y se podría decir que por primera vez en el género, los novatos no tienen porqué descartar de inmediato a este simulador porque hayan pensado que es "incontrolable". Y es que el menú de configuración del nivel de pilotaje está pensando para ajustar al máximo la dificultad, adaptándola igual de bien para las manos más expertas que para los que nunca han probado a subirse a uno de estos increíbles monoplazas informáticos.

Las ayudas de conducción como las indicaciones de cuando acelerar o frenar, el claro dibujo de la trayectoria sobre el asfalto y una respuesta al volante que va ganando en realismo conforme progresan nuestras habilidades convierten a «F1 Racing Championship» en el simulador soñado por los expertos y en el más adecuado para los novatos; un hecho que por fin ha dejado de ser una incongruencia.







ce justicia la experiencia propia, es imposible explicar hasta qué punto la máquina nos transmite todo el sentimiento "racing" de la Fórmula 1. Eso sí, imprescindible volante y pedales como dispositivo de control si queréis sentir al máximo cada descarga de adrenalina.

Que los gráficos han mejorado una barbaridad no es tan noticioso como lo comentado hasta ahora, pero aún así no pasaremos por alto el otorgarles el calificativo de maravillosos, por obvio que pueda parecer al contemplar estas pantallas. El "engine" Revenge (motor de vehículos reutilizable) ha sido creado con la idea de generar un entorno en 32 bit con la sensación de velocidad como principal objetivo a conseguir. Es capaz de generar 70 000 polígonos por segundo con una velocidad de animación de 60 fotogramas por segundo. Salvaje. Va tan sobrado que puede dibujar distancias de 1 500 metros, vamos, que nunca veréis el renderizado a lo lejos. Además, está optimizado para T&L (transformación e iluminación) por hardware, lo que aumenta tanto la velocidad de ejecución como la calidad de los efectos visuales.

Aparte de su demoledora potencia de cálculo, su mayor virtud reside en haber conseguido que todo el entorno del juego se vea afectado por el movimiento del coche, es decir, ya no hay esa habitual sensación de los juegos de ir por un tubo, ya que aquí cualquier zona del entorno 3D está lista para ser arrasada por nuestras cuatro ruedas si es que se nos ocurre salir del circuito y "darnos una vuelta".



GRAFICOS DE BANDERA

Gracias a las inauditas prestaciones del motor gráfico "Revenge" los grafistas han podido explayarse con la complejidad de los polígonos y la posterior aplicación de las texturas. Trabajando con paleta de millones de colores, los monoplazas y cada construcción de los circuitos se muestran con una belleza admirable. Los filtros anisotrópicos o el mapeado de entorno y cúbico son sólo dos funciones 3D entre las muchas a las que recurre «F1 Racing Championship» para lograr unos efectos visuales impresionantes al cuadrado. Los efectos de iluminación os harán poneros gafas de sol para evitar deslumbramientos, amén de dinamitar la sensación de velocidad. Los reflejos en las carrocerías son puro virtuosismo. Los efectos climatológicos hacen gala de las cortinas de agua más espeluznantes que hemos visto. De nuevo os remitimos a que lo contempléis por vosotros mismos en estas pantallas, no es exagerado decir que visualmente estamos ante la nueva cumbre del género. Hacerlo mejor nos parece, hoy por hoy, casi casi imposible.

El sonido con efecto posicional interactivo envolvente en tiempo real es perfecto para prescindir de los retrovisores si pilotamos desde una cámara sin ellos. Si tenéis una tarjeta de sonido que acelere DirectSound 3D, mejor aún si es con EAX, y los cuatro altavoces están bien instalados, podréis escuchar el bramido de los motores a vuestra espalda, oír como buscan la puerta moviéndose de lado a lado, y en definitiva, saber en todo momento dónde están vuestros rivales.

PASADA A GP3

No es nuestra intención comparar por avivar la polémica, pero es un hecho que este «F1 Racing Championship» le da una auténtica pasada al quizá sobrevalorado «Grand Prix 3» de Microprose, y casi podría hablarse de que, dentro del argot del mundillo, lo ha doblado sin compasión en todos y cada uno de los aspectos importantes de este tipo de programas. El simulador de Ubi Soft sólo tiene un defecto, unos requerimientos de hardware bastante importantes para jugar a 1024 x 768 puntos de resolución. Sólo con una tarjeta gráfica que soporte T&L por hardware y una CPU a más de 800 MHz se puede disfrutar sin saltos de todo el despliegue visual que nos proporciona este increíble programa, pero ya sabemos que es el precio a pagar con texturas tan gigantescas como recargadas de detalle y color, polígonos complejos, IA de coeficiente ELO y efectos visuales revolucionarios.

A.T.I

puntuación

TECNOLOGÍA:	91
ADICCIÓN:	93

El programa utiliza una paleta de millones de colores. Para el diseño de los circuitos se ha empleado GPS, con lo que no es que sean realistas, es que son verdaderos. Gracias al sistema de aprendizaje se puede aprender a manejar uno de estos bólidos sin problemas aunque seas novato en el género.

total



Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

Este mes nos encontramos en la sección con una serie de juegos que en algunos casos llaman poderosamente la atención por su originalidad. Por ejemplo, con «Starpeace», un juego online al estilo «Simcity» que resultará, seguro, muy interesante a los aficionados a la recreación de mundos virtuales. Siguiendo con los juegos que se desarrollan de manera exclusiva en la gran red, hemos visto «Phantasy Star Online», un título para Dreamcast, que permite moverse a lo largo de decenas de escenarios, eliminando a infinidad de monstruos, y con la ayuda de nuestros amigos. No podemos olvidar el problema que plantean siempre las distintas secuelas de las series de éxito, como en el caso de «NBA 2001», en donde encontrar el equilibrio entre la necesaria presencia de los elementos distintivos de la saga y cierto grado de innovación para justificar un nuevo programa, resulta una tarea delicada. Es el mismo caso de otros juegos como «Theme Park Inc» o «Delta Force Land Warrior». Por otro lado, a veces nos llevamos gratas sorpresas de software desarrollado en nuestro país como con «Excalibug», un juego muy bien diseñado y lleno de detalles, muy recomendable para pasar un buen rato.

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen equilibrio entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescindible en toda buena colección.

100 ¿Existe el juego perfecto? Quizá se está muy cerca de poder verlo...

Vanishing Point

Potencia y diseño

- Compañía: **ACCLAIM**
- Disponible: **DREAMCAST, PSOne**
- V. Comentada: **DREAMCAST**
- Género: **ARCADE**

Uno o dos jugadores • Se recomienda Visual Memory • Acepta Vibration Pack y Race Controller.



Se trata de ponerse al volante de un prototipo de ensueño para cualquier aficionado al mundo del motor y conseguir un puesto digno que te permita escoger entre más modelos de coches de lujo. Un argumento tan utilizado en el mundo de los videojuegos como las carreras de coches, y que no supone un atractivo especial a estas alturas de la película, salvando las distancias de ciertas obras maestras del género.

Pero lo que ya no es tan usual, incluso después de tanto tiempo desde la aparición de Dreamcast, es encontrarse un juego para jugar online a través de la plataforma de Sega. Y quizá aquí radique el mayor atractivo de este título que parece haberse quedado en el camino de conseguir convertirse en uno de los platos fuertes de la temporada. Y es que a pesar de presentar unos buenos gráficos, bonitos y detallados, se ha quedado cortos en otros aspectos, como las vistas de las cámaras con apenas cuatro puntos distintos de visión, modos de juegos dispares y sobre todo una dificultad enorme a la hora de manejar los vehículos durante las carreras, que en el fondo es lo más importante.

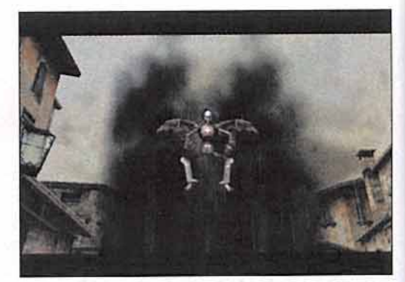
Si el mes pasado resaltábamos en estas mismas páginas un juego de coches para Dreamcast, destacando precisamente el realismo alcanzado en su versión final, este mes nos encontramos justo con lo opuesto, ya que la defectuosa física de los coches, dificulta enormemente el manejo y hace que el juego pierda muchos enteros.

A.L.C.

62

The Typing of the Dead

Escribe o muere



- Compañía: **EMPIRE INTERACTIVE**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

CPU: Pentium II 233 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 800 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** No



La calle está llena de zombies y te han encargado la difícil misión de acabar con todos ellos. Tu misión está clara pero tus armas son... ¡UN TECLADO!

Planteamiento original donde los haya, «The Typing of The Dead» nos coloca en las calles de algún sitio plagado de horribles criaturas que hay que destruir, escribiendo con rapidez en nuestro teclado las palabras que aparecen escritas en pantalla. Lo verdaderamente sorprendente del título son las armas de las que se dispone para acabar con ellos. Nuestros protagonistas están armados ni más ni menos que con un teclado conectado a una Dreamcast colgada a la espalda. A pesar de no ser un título con una calidad sorprendente en las facetas habituales destacadas en las grandes creaciones, tales como acabado gráfico, sonidos, inteligencia artificial, en lo que no se le puede poner ningún "pero" es en la originalidad, jugabilidad e incluso en su vertiente más didáctica. Y es que no hay mejor forma de practicar la mecanografía que con este juego. La habilidad con las manos y la rapidez mental son las principales habilidades que se requieren para poner en práctica la matanza del enemigo. Lástima que

Anatoly Karpov Ajedrez

El consejo de un campeón

- Compañía: **FINSON**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**

CPU: 486 • **RAM:** 16 MB • **HD:** 9 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No



Como uno de tantos, este juego de ajedrez pone al servicio de quienes gustan de jugar a este habilidoso deporte un amplio abanico de consejos, trucos y movimientos ofrecidos por el campeón del mundo Anatoly Karpov, quién colaboró en el desarrollo de este juego, así como otros ilustres ajedrecistas como Gary Kasparov o el mítico Bobby Fischer. Con un entorno gráfico basado en el universo de Windows, al estilo de la saga «Chessmaster», la posibilidad de jugar en 2D y 3D, y multitud de diseños de tableros y piezas, la diferencia con respecto a cualquiera de los otros títulos de ajedrez del mercado, la debemos buscar en la inteligencia artificial del juego. Para poder ponerse en ambiente, el juego dispone de un modo de entrenamiento en el cual los especialistas mencionados anteriormente te aconsejarán e instruirán de forma adecuada. Además el juego permite seleccionar el estilo con el que jugará la máquina y dispondrás de una ayuda en tiempo real: cuando se pretenda hacer un movimiento arriesgado, saltará una pantalla indicando la acción y una alternativa al mismo. Se incluye también una amplia biblioteca con más de 40 000 movimientos para poder estudiarlos y aplicarlos en juego. Estamos por tanto ante un nuevo juego de ajedrez que incluye como punto fuerte una inteligencia artificial muy mejorada gracias a la colaboración de auténticos maestros en este deporte donde la inteligencia y la concentración son claves para conseguir el éxito.

I.S.A.

75

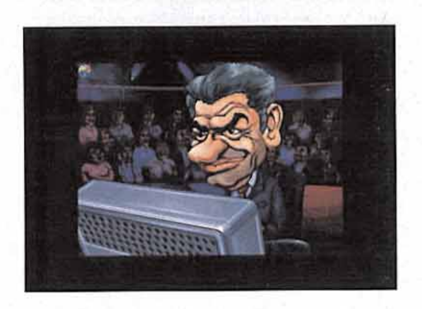
Millonario

Uno de televisión



- Compañía: **DIASPORA MULTIMEDIA**
- Disponible: **PC**
- Género: **PREGUNTA/RESPUESTAS**

CPU: Pentium 200 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 242 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No

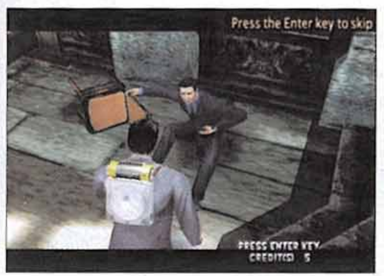


Basado en el exitoso programa de televisión, "50x15", pero con el cambio del euro por la peseta en el sistema de premios, el maestro de ceremonias presenta y dirige un concurso con personajes de postín y un premio dotado con la nada despreciable cantidad de 250 millones de euros. La mecánica de juego es exactamente igual a la utilizada en el programa de televisión sobre el que se ha basado, incluyendo las publicidades y las tomas falsas producidas durante el rodaje. A pesar de contar con tan solo cuatro personajes para jugar, "Klint Eastwood", "Joaquín Sabrina", "Bupi Golber" y "Jarrison For", a través de internet se pueden conseguir nuevos personajes para incluirlos en el juego. Las preguntas también será otra de las cosas que mejorarán a través de la red con la inclusión de nuevos paquetes de cuestiones. Con un diseño gráfico basado en el dibujo a base de caricaturas, el juego presenta un acabado pobre en animaciones, voces y puntos de visión, ya que está montado sobre un número limitado de imágenes estáticas en las que sólo varía el personaje en juego. La jugabilidad podrá considerarse limitada teniendo en cuenta el argumento concreto del título y la dificultad que alcanzan las preguntas a medida que el juego avanza.

P.L.L.

55







el idioma no acompañe, ya que se encuentra completamente en inglés y por tanto las palabras que nos servirá de diana también lo están, lo que lo hace aún más difícil, sobre todo a quienes no manejan el inglés, pero aún así se trata de una excelente opción para aprender mecanografía.

I.P.P. **75**

Future Runners

Futurista y poco adictivo

- Compañía: **NEWSOFT**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

CPU: Pentium • **RAM:** 32 MB • **HD:** funciona desde CD • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** No



La ciencia ficción está presente en todo momento en este arcade, en el que superar la barrera del sonido está al alcance incluso de la peor aeronave. Lo cierto es que el argumento es futurista pero el desarrollo pertenece, después de probar un rato este juego, al pasado. Y es que las características de diseño, jugabilidad y adicción son más propias de un título de hace unos cuantos años que de uno reciente. Quizá entonces este título habría estado a la altura de las circunstancias, pero hoy por hoy se nos antoja un poco escaso en sus posibilidades.

A primera vista nos encontramos con tres modos de juego: arcade, campeonato y carrera simple, con una estructuración extraña, ya que no se puede correr en una carrera simple si antes no has conseguido desbloquear alguna pista ganando en modo arcade una carrera. En cuanto a la presentación gráfica, no es compresible la necesidad de poseer en el equipo una tarjeta aceleradora 3D según requisitos mínimos expuestos por el fabricante, para posteriormente encontrarse con una apariencia gráfica en dónde los pixeles son nuestros compañeros de viaje durante las carreras. Por último nos encontramos con una dificultad excesiva que no hace sino agravar la jugabilidad del título, ya de por sí escasa. El argumento tampoco acompaña en exceso, a pesar de el natural atractivo de las historias ambientadas en el futuro. Pero si el futuro es así...

A.L.C. **50**

Pro Pinball: Fantastic Journey

Que ruede la bola

- Compañía: **EMPIRE INTERACTIVE**
- Disponible: **PSOne, PC**
- V. Comentada: **PSOne**
- Género: **PINBALL**



Uno a cuatro jugadores. • Se recomienda tarjeta de memoria. • Acepta Dual Shock

Un arcade con mucho colorido y lleno de obstáculos es lo que nos presenta este título de Empire Interactive. La simulación de un pinball que encontramos e cualquier bar o zona recreativa es lo que nos propone este título de PSOne que sin duda nos hará pasar unos ratos divertidos.

La bola comienza su andadura sin control a lo largo y ancho de la máquina, sumando puntos, entrando en túneles, dando bolas extra y acaba cayendo en nuestros mandos por su propio peso. Pero justo en ese momento nos damos cuenta que los golpes que recibe la bola con los mandos no se ajustan del todo a la realidad, ya que muchas veces rebota, otras no parece notar el impacto del mando, etc... y es aquí donde el juego pierde algunos enteros. Gran jugabilidad y adicción, sin embargo, buena presencia gráfica y un gran atractivo gracias a la cantidad de escenarios disponibles y al colorido, a pesar su género (simulador de pinball) no sea de lo más original y a pesar de su sencillez.

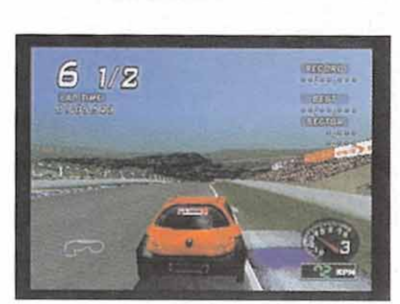
Con efectos sonoros propios de este tipo de juegos en las máquinas recreativas de los bares, la imitación se puede considerar casi perfecta, salvando, claro está, el importantísimo aspecto del golpeo de las bolas de acero, que no se ajusta en muchas ocasiones a la realidad, dejando en entredicho lo que debería haber sido un simulador de un auténtico pinball.

P.L.L. **58**

Ford Racing

Bajo las mismas condiciones

- Compañía: **EMPIRE INTERACTIVE**
- Disponible: **PSOne, PC**
- V. Comentada: **PSOne**
- Género: **ARCADE**



Un jugador • Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock

Competición en estado puro bajo el patrocinio de la marca norteamericana Ford es lo que nos encontraremos en este título. Bajo la licencia de Ford y con todos sus modelos en liza, «Ford Racing» utiliza un sistema de competición basado en la mejora de los vehículos, mecánicamente hablando, y en la compra de otros nuevos. La forma de acceder a las mejoras o cambio de modelo es consiguiendo puntos en los campeonatos y carreras que hay a disposición. De esta forma, al igual que en la vida real, según la posición alcanzada a la conclusión de la carrera, sumarás puntos que se traducirán en moneda de cambio para posibles mejoras. La escasa calidad gráfica que encontramos en el título viene determinada por el poco detalle que encontramos en la copia de los modelos de Ford de la vida real. Aunque con un parecido razonable, no roza la perfección en la verosimilitud de la copia de modelos que otros grandes títulos del género consiguieron en su momento, y basta recordar el fabuloso «Rally Championship 2000» en donde incluso el Ford Escort estaba mejor reflejado que aquí. A pesar de esto, el grado de jugabilidad es alto, debido a la adicción que puede llegar a provocar el juego tras sentarse uno minutos frente al televisor. Un título que pasa desapercibido y que está a la sombra de los grandes juegos del género.

I.P.P. **50**

Punto de Mira

- Compañía: **EA SPORTS**
- En preparación : **PC, PSONE, PS2**
- V. comentada: **PC**
- Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**



El imperdonable retraso que se ha producido en el lanzamiento de la versión 2001 del mejor simulador de baloncesto para compatibles no hace sino poner de manifiesto la multitud de problemas que han afectado al desarrollo. Problemas que, por desgracia, se han colado en la versión final, haciendo que por primera vez, no sea imprescindible, aunque sí recomendable, su compra si ya tenéis la versión anterior.



CPU: Pentium 200 • **RAM:** 32 MB • **HD:** 100 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (DirectX 8, D3D) • **Multijugador:** Sí (Internet, módem, Red Local)

TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	90

Impresionante el capítulo de la recreación de los jugadores y sus movimientos. Ciertos fallos de IA y otros defectos empañan un historial impoluto. La puesta en escena del partido con las transiciones ya es mejor que en la TV.

puntuación total **89**



NBA Live 2001

Que Dios se apiade del gamepad

La accidentada realización de «NBA Live 2001» esconde secretos de esos que nos gustaría averiguar en primicia a los periodistas que nos dedicamos a este mundillo. Cuando los que seguimos apasionadamente la serie desde su primer ejemplar hemos tenido que esperar cinco meses más de lo normal, ya empezamos a sospechar cosas raras, sin olvidar el mosqueo que llevamos encima por haber tenido que iniciar la temporada con «NBA Live 2000». Bien, podemos perdonar el retraso, pero de ninguna manera vamos a pasar por alto los defectos, que, aunque leves, no provocan indulgencia, sobre todo porque parecen cometidos por prisas que deberían estar prohibidas en un programa de esta categoría de fuera de serie.

A pesar del retraso de cinco meses, por diversos problemas de desarrollo, la versión final del juego todavía presenta algunos problemas



El típico tiro en suspensión cayendo hacia atrás de Karl Malone se disfruta como nunca.

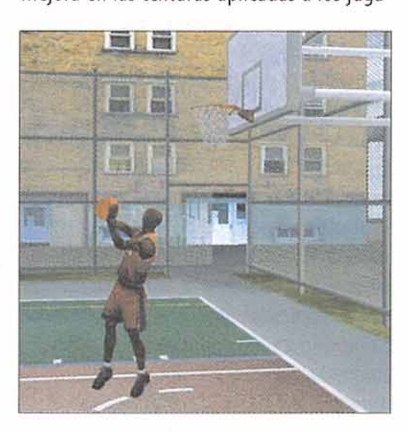
MÁS ALUCINE

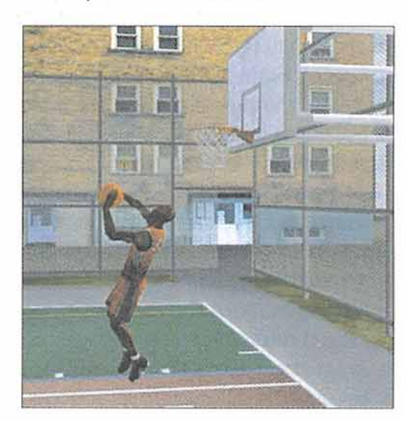
Las novedades que dan espectáculo pasan por la incorporación de nuevos movimientos, más secuencias de transición y una visible mejora en las texturas aplicadas a los jugadores. Siempre hemos dicho que los jugadores de «NBA Live 2000» son los personajes con presencia anatómica y movimientos más reales de todo el software de entretenimiento, y de nuevo tenemos que repetir esta afirmación. No hay mayor placer para el aficionado que contemplar, ya sea en directo o mejor aún con las repeticiones —con cámara libre y avance cuadro a cuadro—, las ma-



La potencia de O´Neal queda en evidencia en este espectacular mate con oposición.

Una vista de cámara muy hahitual en los partidos de la NBA que se retransmiten en la TV.






El Boston Garden siempre es una buena cancha para jugar un partido. Más histórica imposible.


Los tapones se contemplan en todo su esplendor, aunque por desgracia el balón le suele caer al contrario.

En esta nueva entrega de la serie «NBA» de EA se puede destacar la mejora de los tapones y rebotes


En algunas de las posiciones de la cámara, el reloj de posesión y el marcador molestan la visión.


Las sombras y reflejos son fotográficos, al igual que los emblemas de cada equipo y la equipación.

La cámara de seguimiento es capaz de ofrecer toda la amplitud de la cancha.

ravillosas jugadas que estas máquinas de jugar al baloncesto ejecutan con el mismo estilo que sus modelos humanos. A la enorme base de datos en captura de movimientos creada desde que se empezara a emplear este inmejorable sistema en la edición del 97, se añade ahora la captura de las genialidades de Kevin Garnett.

Los tiros cayendo hacia atrás, las fintas con pivote, decenas de mates explosivos, y todo lo que admiramos cada día que vemos un partido de la NBA ahora está al alcance de unas manos expertas y un pad de ocho botones. A destacar la muy ostentosa mejora de los tapones y rebotes. Las secuencias de imágenes que hemos incluido no son de la presentación, son del juego real.

Echadles un vistazo y comprenderéis que aún nos quedamos cortos en nuestras alabanzas a las increíbles animaciones de este "fenómeno" deportivo: «NBA Live 2001».

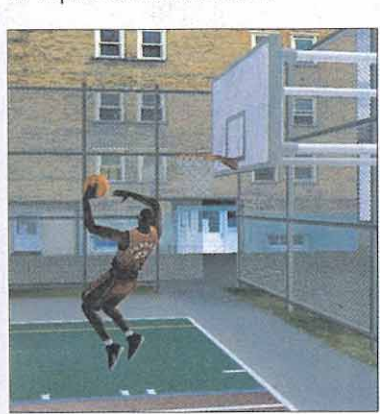
ACCION MENOS FLUIDA

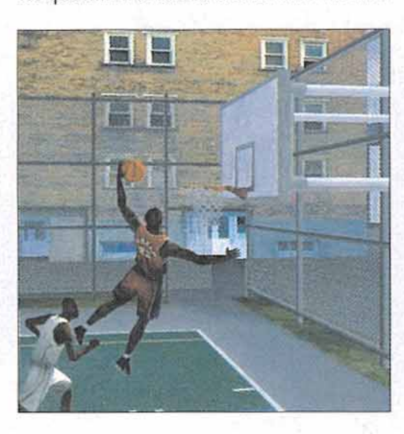
Pero el aumento de frames de cada animación no está bien optimizado en el engine, puesto que ahora la acción, manteniéndose siempre dentro de los márgenes más jugables del género, es más atropellada y menos realista que en «NBA Live 2000». Sí, hay más movimientos y las animaciones son mejores, pero este aumento de complejidad en la ejecución de la dinámica gráfica y física provoca que incluso en un hardware privilegiado se produzcan molestos tirones, sobre todo en el lanzamiento de triples.

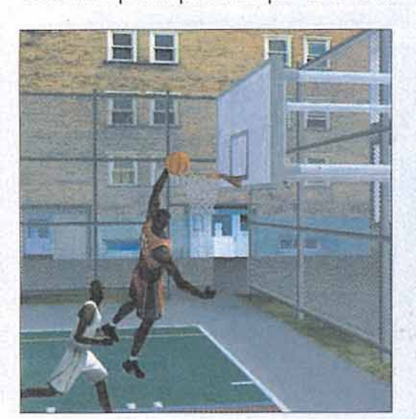
Otra causa que puede explicar que el motor dinámico de la acción vaya más apurado es el incremento en el nivel de IA, con nuevos movimientos sin balón de lo más inteligente y, sobre todo, con bloqueos que por fin son efectivos. Ahora bien, se ha aumentado la capacidad defensiva y ofensiva de tal forma que los que miren la faceta táctica van a alucinar con el realismo de la pizarra. Lástima que haya fallos tan incomprensibles como el excesivo número de rebotes en ataque, robos de balón demasiado lentos y la imposibilidad de conseguir un contraataque efectivo, siempre nos tapan la entrada a canasta. La detección de faltas en ataque tampoco está afinada.

DEFENSAS NUMANTINAS

Las defensas son tan buenas que resulta casi imposible hacer jugadas imaginativas al estilo Sacramento Kings o entradas a canasta de póster, todo se reduce a amagar el tiro y entonces tirar, pasar a un jugador desmarcado o entrar a canasta si estamos en el poste alto. Menos mal que se puede paliar estos "atascos" con la ejecución de jugadas de ataque complejas y mil veces ensayadas en el editor de tácticas. Sólo con la pizarra se pueden ganar los partidos. Seguro que los seguidores de Popovich pensarán que así es en la ►

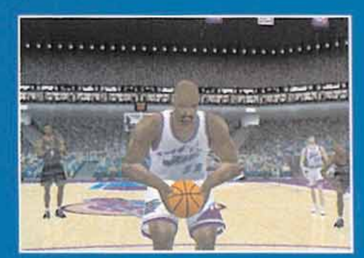






Vida en la cancha





Se ha duplicado el número de secuencias de transición durante los partidos, lo que unido a las espléndidas repeticiones inmediatas, consigue ofrecernos unos partidos que serán la envidia de cualquier cadena de TV que retransmita la NBA. Las protestas, los comentarios entre jugadores, las señales de ánimo y cada rutina de los partidos está representada con todos los matices que convierten a este deporte en algo más que puro espectáculo. Aquí tenéis a Karl Malone a punto de lanzar un tiro libre, y se ha reproducido su peculiar mecánica de murmullar algo –se comenta que siempre dice algo parecido a una dedicatoria a uno de sus hijos– mientras maneja el balón con sus gigantescas manos.

Y para completar esta sensación de ser los protagonistas de un partido de TV, se ha mejorado el motor de audio y los habituales e impagables comentarios de Andrés Montes acompañan a la perfección cada clase de jugada.

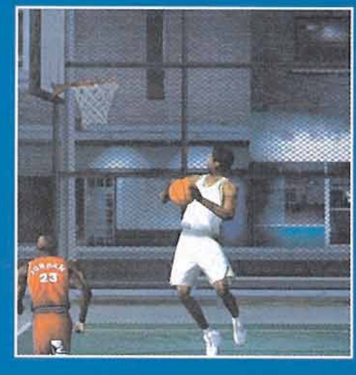


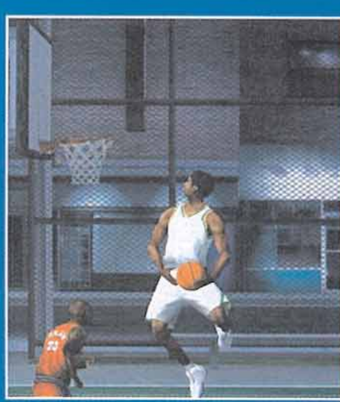
Dale envidia con el vídeo

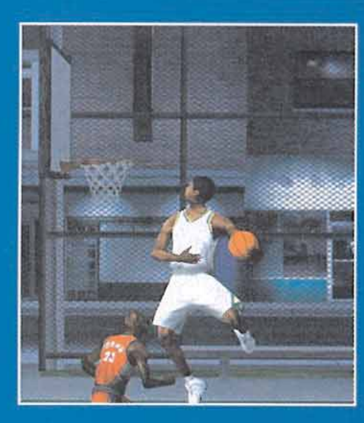


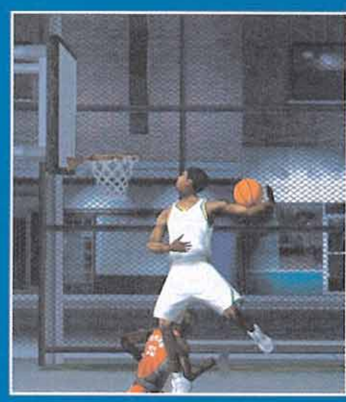
No se trata de un juego de palabras gratuito, ahora podréis grabar vuestras mejores jugadas en formato AVI para enviarlas a vuestros colegas por e-mail y que alucinen con vuestra maestría tanto en el uno contra uno como durante los partidos. Este envío puede dar pie al pique ideal para meterse con cierta pasión en los partidos en modo multijugador, aspecto especialmente mimado en esta entrega.

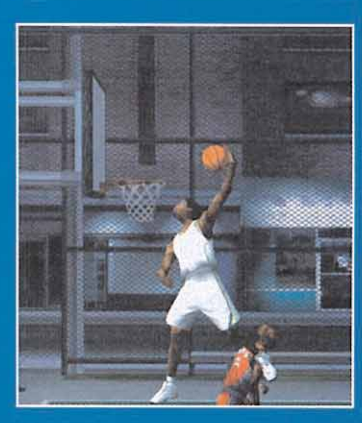














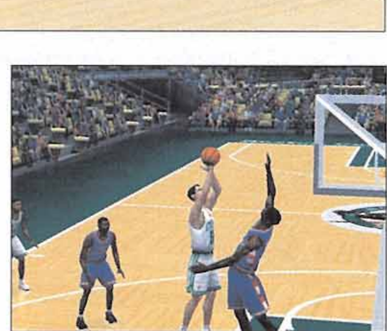


Un mate en plena calle, donde se forjan las grandes leyendas del baloncesto americano.

Esta edición conserva las grandes virtudes de la saga: calidad, realismo y jugabilidad



Aquí tenéis una de esas "chapas" que hacen que todo el estadio se ponga de pie.



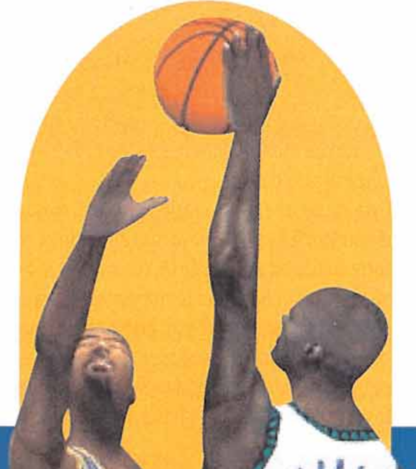
Cada jugador está fielmente representado con sus movimientos y habilidades.



En el modo de juego uno contra uno se multiplica la espectacularidad de las jugadas.

vida real, pero aunque no les falta parte de razón, la dinámica de ataque de «NBA Live 2001» debería ser más abierta y fluida, como lo era en la edición anterior. Vaya por delante que todos estos comentarios se refieren al modo de juego simulación en el nivel all-star, sin duda el más aproximado a la realidad. Así mismo, estamos seguros de que, como ya ocurriera en el 98 y el 99, estos errores de IA se corregirán en un parche.

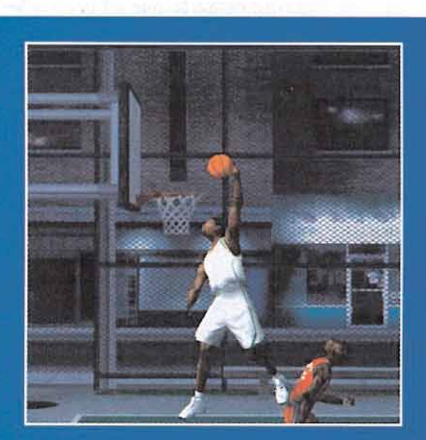
Va a parecer que estamos siendo demasiado quisquillosos con esta edición, pero nos sacan de quicio errores como el estúpido cartel de repetición que suele tapar el enceste en las repeticiones durante el partido, que el medidor de tiros libres oculte el aro desde algunas cámaras laterales, o que no haya forma de quitar las barras de estado sobreimpresionadas a los pies de los jugadores durante el juego. ¿Cómo es posible que no se hayan revisado estos pegotes antes de publicar el programa? Sobre todo porque después de haber retrasado el lanzamiento más de seis meses, con un poco más de tiempo se habrían corregido estos problemas. Sí, los parches de actualización probablemente solucionarán estos inconvenientes, pero no deja de ser una chapuza. De hecho, el primer parche disponible –a través de la actualización automática–, puede calificarse como el más gigantesco de la reciente historia de los parches, pues en un módem a 56K cuesta nada menos que entre 6 y 8 horas bajárselo, y eso en las mejores condiciones de conexión.

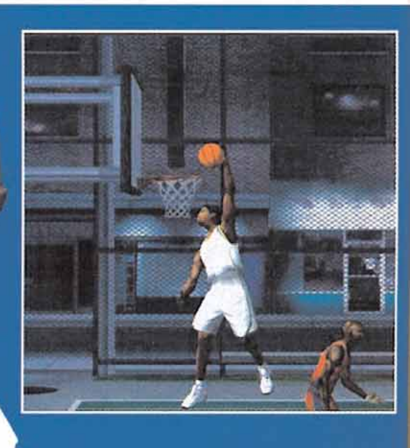


VIVIR DE LAS RENTAS

A modo de resumen concluiremos diciendo que «NBA Live 2001» entusiasmará a todos los que no hayan jugado con la edición anterior y, en cualquier caso, es el rey indiscutible en el género y todo un portento en la simulación deportiva. No obstante, los adictos a «NBA Live 2000» van a sentirse ligeramente defraudados por las escasas novedades que aporta esta ansiada edición, pues siguen sin recrearse los graderíos de las magníficas canchas de la NBA, y hasta se han olvidado de las cheerleaders.

A.T.I







tonos para tu móvil

cine y tv

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Superman ·Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons· TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el río Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

éxitos

I could fall in love with you · Selena	407436
Fields of glory · Sting	407459
Back for good · Take that	407467
Head over heels · Tears for fears	407469
Shout · Tears for fears	407470
Were going to Ibiza · Venga Boys	407489
Uncle John from Jamaica · Venga Boys	407490
The Riddle · Gigi D Agostino	407578
I learned from the best· Whitney Houston	407502
Will2 K · Will Smith	407504
Somewhere over the rainbow · Marusha	407583
Children · Robert Miiles	407587
Fable · Robert Miiles	407588

éxitos

Macarena · Los del Río	407628
La vida loca · Ricky Martin	407422
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Red Red Wine · UB 40	407484
Barbie Girl · Aqua	407601
Say what you want · Texas	407471
Dancing Queen · Abba	407201
Let it be · Beatles	407740
Every breath you take · Police	407620
The wall· Pink Floyd	407406
Its not unusual · Tom Jones	407479
Brother Loui · Modern Talking	407634
Black or white · Michael Jackson	407631
Lambada · Kaoma	407626
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Viva Forever · Spice Girls	407452
Hey Jude · Beatles	407742
Candle inthe wind · Elton John	407617
China in your eyes · Modern Talking	407635
Don't speak · No doubt	407637
All Star · Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby·Smash Mouth	407448
Then the morning comes·Smash Mouth	407449
Walking on the sun · Smash Mouth	407450
Two become one · Spice girls	407454
Don't give it up · Bryan Adams	407256
Just can't get enough · Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
You are so beautiful · Joe Cocker	407347
We are the champions · Queen	407408

éxitos

Only happy when it rains · Garbage	407321
Mambo nunber 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231
American Pie · Madonna	407370
Down · Backstreet Boys	407223
Zombie · Cramberries	407268
You Drive me crazy · Britney Spears	407252
Can't help falling in love · UB40	407485
What a girl wants · Cristina Aguilera	407257
Big big girl · Emilia	407618
Gangstas Paradise · Coolio	407263
Crazy · Jennifer Lopez	407612
Bohemian Rhapsody · Queen	407409
Close your eyes · The Beatles	407741
Runaway · The Corrs	407265
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
Care about us · Michael Jackson	407632
Radio · The Corrs	407264
Songbird · Kenny G	407354
Gimmi gimmi gimmi · ABBA	407738
Back to your heart · Backstreet boys	407222
No one else comes close · Backstreet B.	407224
Spanish eyes · Backstreet boys	407225
Larger than life · Backstreet boys	407226
The One · Backstreet boys	407227
Baby one more time· Britney Spears	407248
Born to make you happy·Britney Spears	407249
Oops I did it again · Britney Spears	407250

éxitos

The best of me · Bryan Adams	407253
Thats the way it is · Celine Dion	407254
Genie in a bottle · Cristina Aguilera	407258
I Turn to you · Cristina Aguilera	407259
Linger · Cramberries	407269
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel65	407294
Dub in life · Eiffel65	407296
To much of heaven · Eiffel65	407297
Guilty conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbag	407320
Push it · Garbage	407322
Got til is gone · Janet Jackson	407335
Together again · Janet Jackson	407336
Again · Janet Jackson	407337
Lets get loud · Jennifer López	407341
Waiting for tonight · Jennifer López	407342
God of thunder · Kiss	407356
Can't take my eyes of you · Lauryn Hill	407358
American woman · Lenny Kravitz	407359
Fly away · Lenny Kravitz	407360
Thank god ifound you · Mariah Carey	407376
Heartbreaker · Mariah Carey	407375
Suburbia · Pet Shop Boys	407405
Other side · Red Hot Chili Peppers	407414
Under the bridge · Red Hot Chili Peppers	407416
Private emotion · Ricky Martin	407420
Oye cómo va · Santana	407428
Smooth · Santana	407427
Every little thing she does · Sting	407458

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

Válido para Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 7110, 8210, 8850, 9110 TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

Punto de Mira

- Compañía: **COLLECTIVE STUDIOS**
- Disponible: **PC**
- Género: **ACCIÓN**



Una de las mejores cosas que se pueden decir de este título es que se trata de uno de los primeros juegos basados en la célebre serie de ciencia-ficción Star Trek que van a poder disfrutar por igual tanto los seguidores de la misma como los jugadores "no iniciados". Y es que la calidad del último trabajo de los chicos de Collective Studios es tan elevada que podemos, sin duda, asegurarle desde ahora un gran éxito y no gracias a la licencia Star Trek, sino casi se podría decir que a pesar de ella.

CPU: Pentium 233 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 700 MB • **Tarjeta aceleradora 3D:** No (recomendada Direct3D • **Multijugador:** No

puntuación	
TECNOLOGÍA:	82
ADICCIÓN:	89

Con tres campañas diferentes, tres protagonistas y una enorme diversidad en los escenarios, la variedad en «The Fallen» está garantizada. La inclusión de un modo multijugador hubiera alargado la vida útil del juego. La gran calidad gráfica del juego así como la abundancia de escenas cinemáticas y la riqueza de su argumento le otorgan a «The Fallen» un inconfundible aire cinematográfico.

total **86**



The Fallen

SuperStar Trek

«The Fallen» es un juego de acción 3D que utiliza el estupendo motor del popular «Unreal Tournament» para ofrecernos una extensa y absorbente aventura ambientada en el conocido universo de Star Trek.

Al igual que en la serie «Unreal», el juego consiste en explorar extensos mapas enfrentándonos a abundantes enemigos, todo ello siguiendo el desarrollo de un elaborado argumento. En esta ocasión, en cambio, a diferencia de «Unreal» y de otros juegos que han utilizado su motor, como «Deus Ex», la acción no transcurrirá desde un punto de vista subjetivo sino que disfrutaremos de un vista en tercera persona que nos mostrará al mismo tiempo la acción y al personaje que la protagoniza. Esta característica, un tanto extraña para un juego de acción, le otorga a «The Fallen» un aire mucho más cinematográfico del que tendría si visualizáramos la acción a través de los ojos del protagonista.

Otra característica novedosa de «The Fallen» dentro de su género es que en vez de incluir una única campaña protagonizada por un único personaje el juego tendrá tres campañas, en apariencia independientes, cada una de ellas de ocho capítulos de extensión y protagonizada por un personaje diferente. Decimos "en apariencia" porque aunque las tres campañas se juegan totalmente por separado, las tres cuentan la misma historia, pero cada una desde el punto de vista de un personaje.

El argumento de esta historia está extraído directamente de la serie de novelas de Star Trek "Millenium", y utiliza la ambientación de la serie televisiva Deep Space Nine. En concreto el juego gira alrededor de unos objetos legendarios conocidos como los orbes rojos a los que los habitantes del planeta Bayor les otorgan un gran valor religioso, pero que en realidad encierran el poder de crear armas devastadoras. Cuando se descubre uno de estos objetos las razas de los Cardasianos, y los Dominion se lanzan a un ataque contra la estación Espacio Profundo Nueve para conseguirlos. Por supuesto la Federación tendrá que impedirlo a cualquier precio ya que el que consiga liberar su poder podría decidir definitivamente el largo conflicto existente con estas razas.

Los tres diferentes papeles que podremos interpretar, uno por campaña, son el del capitán Sisko, comandante de la estación Espacio Profundo Nueve, el teniente Worf, segundo al mando de la estación, y la mayor Kira, enlace bayoriano con la Federación. Estos tres personajes son, respectivamente, un humano, un



El Tricorder y el comunicador servirán para obtener en todo momento información adicional.

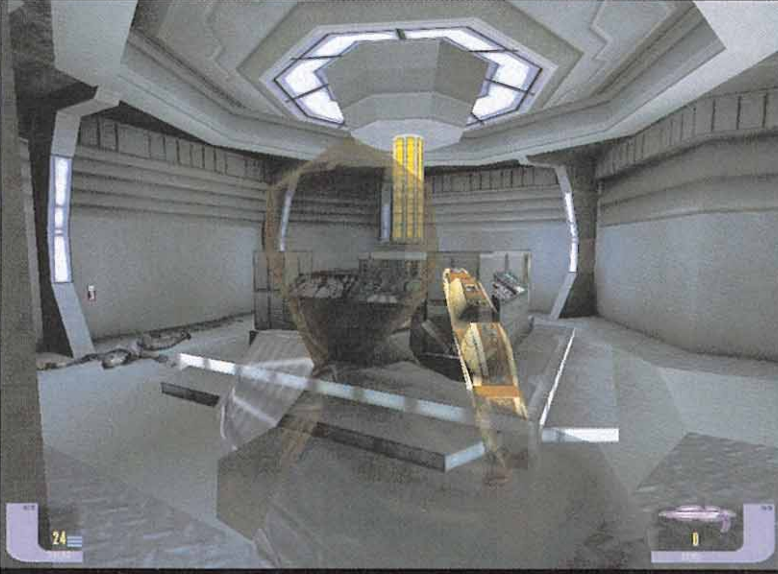


La mayor parte del juego transcurre en interiores pero también disfrutaremos de escenas exteriores.





El motor de «Unreal Tournament» ha sido mejorado para reproducir con la mayor calidad el universo Star Trek



La cámara sigue la acción sin ningún problema, incluso cuando nuestro propio personaje se coloca delante de ella, momento en el que podría obstaculizar nuestra visión y entorpecer el desarrollo de la acción.



En el juego tendremos que hacer todo lo posible para evitar un conflicto entre razas alienígenas.

«The Fallen» incluye tres campañas diferentes cada una protagonizada por un personaje distinto









klingom y una bayorana y, como cualquiera de los aficionados a la serie puede confirmar, están extraídos directamente de la serie Deep Space Nine. De hecho una de las características más interesantes del juego es el gran esfuerzo que se ha realizado para asegurar que su ambientación se corresponde con la del Universo Star Trek, y en concreto con la serie Deep Space Nine, hasta el último detalle. Así, además de los tres personajes protagonistas, a lo largo del juego podremos encontrarnos con hasta 23 personajes que aparecen de manera regular en la serie.

Asimismo podremos utilizar hasta 12 armas diferentes, pertenecientes a diferentes razas, desde el tradicional fáser de la Federación hasta el Bat'Leth, la espada ceremonial de los Klingom.

UN BUEN MOTOR

A pesar de que el motor de «Unreal Tournament» ya empieza a acusar los años que han transcurrido desde su desarrollo, lo cierto es que el aspecto gráfico del juego es realmente bueno. A ello han colaborado las mejoras realizadas sobre este motor, como el nuevo sistema de animación por esqueletos, o los nuevos sistemas de partículas. Además, se han introducido nuevos efectos visuales que consiguen que los combates y las explosiones resulten espectaculares, así como un avanzado sistema de animación facial en tiempo real que hace que los labios de los personajes se sincronicen automáticamente con lo que están pronunciando. Pero sin duda, el factor que más ha influido a la hora de determinar su calidad gráfica no es la potencia aumentada del motor sino el uso que se ha hecho de ella, y es que el diseño de los diferentes personajes y escenarios se ha llevado a cabo con una atención y una habilidad extremas.

Muy interesantes resultan los diseños de los niveles, ya que se ha conseguido reproducir ambientes tan dispares como el interior de la estación Espacio Profundo Nueve, diferentes cubiertas del USS Defiant o la superficie del planeta Bayor o de la luna Jeraddo, con una verosimilitud que dejará satisfechos hasta a los estudiosos más veteranos de Star Trek.

Al mismo tiempo, la jugabilidad de los niveles no se resiente en absoluto por el hecho de tener que reproducir escenarios tomados de la serie, de forma que aquellos que no hayan oído hablar jamás de Star Trek sólo verán unos niveles muy bien diseñados y repletos de interesantes desafíos.

En cuanto al sistema de juego la principal novedad es, como ya se ha mencionado, que la acción se desarrolla en tercera persona, pero lo cierto es que a la hora de jugar esto no afecta en absoluto a la jugabilidad de «The Fallen». En la práctica utilizaremos el ratón para girar a nuestro personaje y al mismo tiempo mover la vista arriba y abajo, lo que nos permitirá visualizar la acción sin ningún problema.

Un elemento novedoso en el sistema de juego es que en la mayor parte de las misiones podremos utilizar un dispositivo denominado Tricorder que nos permitirá explorar los escenarios en busca de objetos y enemigos, así como obtener información sobre ellos. Además también dispondremos de un comunicador que nos permitirá hablar con hasta cuatro personajes diferentes de nuestra nave para que nos proporcionen datos necesarios para completar la misión o, simplemente, para que nos informen de lo que está sucediendo en otras localizaciones de la aventura.

No queremos decir que «The Fallen» esté libre de fallos, pues, por ejemplo, carece de un modo multijugador, algo a tener muy en cuenta en los tiempos que corren, y en algunos momentos sus gráficos revelan la "antigüedad" del motor de «Unreal», pero, en general, nos encontramos ante un juego estupendo con méritos para satisfacer a todos los aficionados y, en este caso, el hecho de que esté ambientado en Star Trek no es sino un aliciente más para su adquisición.

J.P.V.

Una oferta insuperable



Si el trabajo de Collective en la realización del juego ha de ser calificado de muy bueno, el esfuerzo de FX Interactive para adaptarlo a nuestro idioma se puede considerar insuperable. Además de traducir todos los textos del juego utilizando el asesoramiento de expertos en la serie, los abundantes diálogos han sido doblados a nuestro idioma por los mismos actores que ponían sus voces en la serie televisiva, obteniendo un resultado de una calidad desacostumbrada en nuestro país. Además, la presentación del juego es impecable, con un estuche de gran calidad y un manual de 50 páginas en color que incluye una sección de pistas y consejos para todos los niveles del juego. Teniendo en cuenta que su precio es de únicamente 3 000 pesetas, parece evidente que nos encontramos ante una de las mejores relaciones calidad-precio de entre los productos aparecidos últimamente.

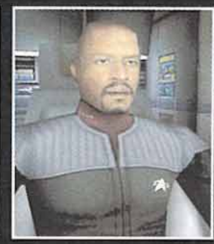
De película









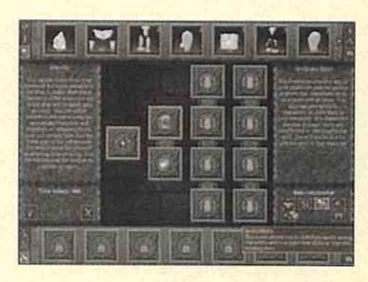


La potencia del motor de «Unreal Tournament» ha sido aprovechada a fondo a la hora de modelar los diferentes personajes del juego, y es que el parecido entre estos y los actores que los interpretan en la serie televisiva es realmente sorprendente, y no sólo en los protagonistas, sino en los 23 personajes de la serie que hacen su aparición en «The Fallen». Además, el nuevo sistema de sincronización facial hace que en las abundantes secuencias de vídeo incluidas el movimiento de los labios de lo personajes se corresponda sorprendentemente bien con lo que están diciendo, incluso después de doblar al español los diálogos.

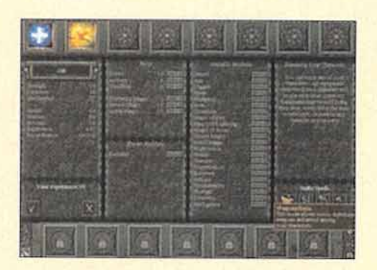
También hay que destacar la gran abundancia de razas que hacen su aparición en el juego, más de 25 diferentes, reproducidas con tanta calidad que es posible diferenciar a las unas de las otras solamente por su aspecto.

Punto de Mira

- Compañía: **NIVAL / UBI SOFT**
- Disponible: **PC**
- Género: **JDR**



¿Qué te parecería despertarte por la mañana y sentir los rayos de sol en tus ojos y el canto de los pájaros? ¿Y si fuera sobre una gélida piedra a modo de altar en medio de unas ruinas abandonadas? Todas estas sensaciones y muchas otras son las que se nos garantiza «Evil Islands».



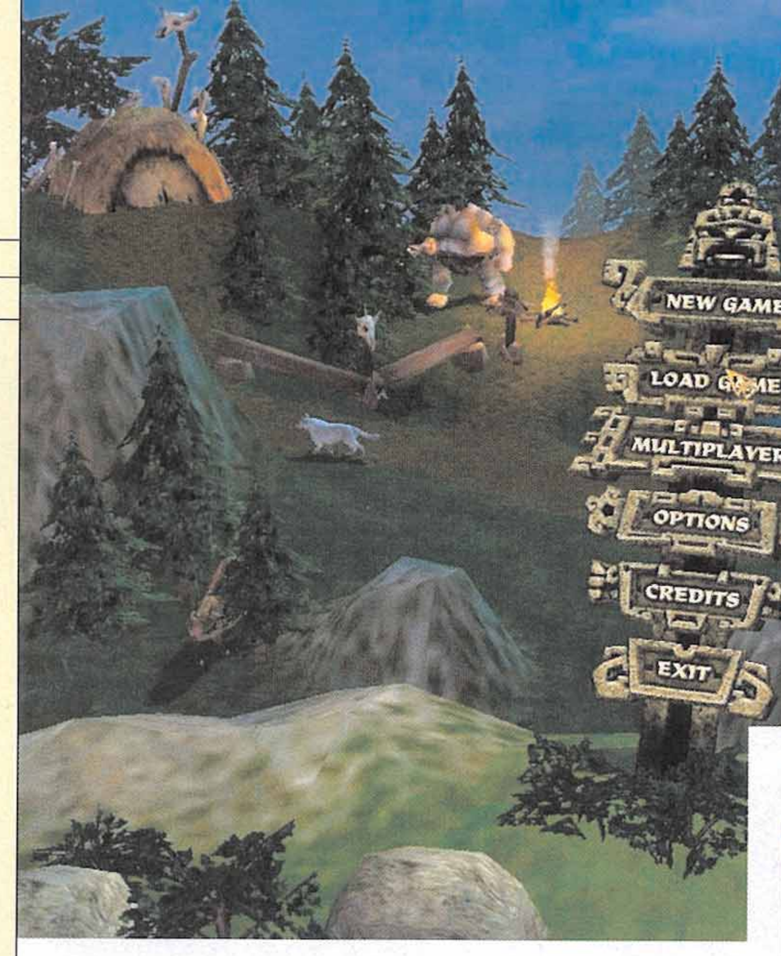


CPU: Pentium II a 233 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 850 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** Sí.

TECNOLOGÍA:	90
ADICCIÓN:	82

Original sistema de niveles de experiencia de los héroes. Espectacular escenario tridimensional lleno de color e imaginación, poblado por seres muy detallados. Desarrollo por misiones sucesivas, estructuradas en objetivos parciales.

puntuación total **87**



Un par de goblins son los últimos obstáculos entre la selva y un reducto de la civilización conocida.

Evil Islands

Tres Islas y un destino

De la forma descrita es como empieza su aventura el protagonista, el misterioso Zak, de pasado desconocido... incluso para él. El juego ha sido diseñado por una casa de origen ruso, entre cuyos precedentes más destacables está «Rage of the Mages». El presente juego supone, pues, su primera incursión en el género de los JDRs. Y, en nuestra opinión, tal incursión no puede empezar mejor, pues eso de dejar al protagonista virgen, sin que se sepa nada sobre su historia ni sobre el argumento del juego, sigue siendo a nuestro juicio una de nuestras formas preferidas de comenzar una aventura inolvidable.

Pues lo dicho, al inicio del juego, Zak aparece en el lugar descrito, sin ninguna posibilidad de generación de personajes. Y la aventura se desarrolla a lo largo de una primera misión que es realmente un tutorial para aprender a manejar a nuestro héroe (y a los que eventualmente se le unan en sus andanzas). Y a fe que tal aprendizaje es necesario, pues son muchas las posibilidades de acción que tiene.

La perspectiva es aérea, con un escenario tridimensional, cuyo foco se puede girar o acercar y alejar a gusto del jugador, a fin de localizar aquellos detalles relevantes que puedan quedar ocultos por el escenario. Los lugares por los que transcurre la aventura están recreados con gran imaginación y colorido. Por ellos pululan además numerosos seres, no todos hostiles, también cuidadosamente detallados y discernibles. En la esquina superior izquierda se muestra información sobre el héroe o personajes señalado, y en particular, la vitalidad de cada una de las partes de su cuerpo, lo que es fundamental para su manejo (no podrá correr si tiene una pierna rota, por ejemplo). En la esquina superior derecha hay un minimapa, y pulsando sobre él, se puede acceder con rapidez a cualquier parte del área de acción. En la zona superior de la pantalla hay una tercera ventana en la que van apareciendo las acciones que realizan los héroes. En el lateral izquierda aparecen tantos botones como acciones puede realizar el personaje activo, mientras que en el derecho están los hechizos que pueda lanzar. Y este es a grandes rasgos el interfaz del juego.



Una animada conversación con Erfar Silvertongue le proporciona a Zak información sobre su paradero.



Los aldeanos reciben a Zak con gran entusiasmo y alegría, y proceden a declararle El Elegido.

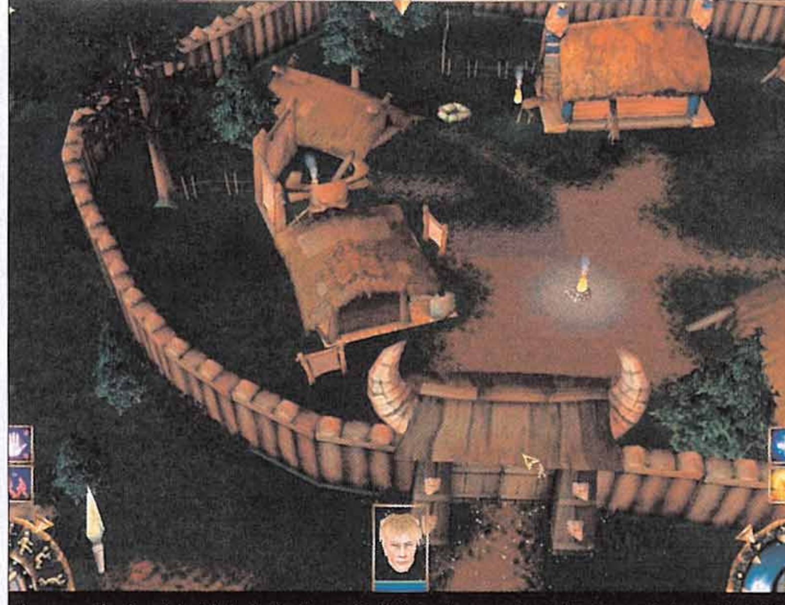
Los héroes no suben de nivel automáticamente, sino que la experiencia que acumulan ha de repartirse entre sus habilidades a elección del jugador

Los movimientos se realizan pulsando el ratón sobre el lugar al que se quiere que el héroe se desplace, o sobre el que ha de actuar. El movimiento se puede realizar andando, en cuclillas, a rastras o corriendo. En este último caso, se va reduciendo la resistencia hasta que el personaje ha de pararse a descansar. Dicha resistencia se recupera rápidamente con el tiempo, y también sirve como puntos de magia para lanzar hechizos. Respecto a estos, se pueden lle-



El lobo blanco es un enemigo bastante difícil sobre el que es aconsejableuna aproximación cautelosa.

Las tres islas que constituyen el universo de «Evil Islands» dan cobijo a numerosas sorpresas, tesoros y criaturas



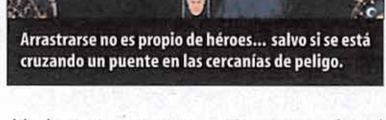
La perspectiva área del poblado de Gipath permite disfrutar de su ornado pórtico de entrada. Los gráficos del juego, dentro de la línea clásica que desde siempre ha caracterizado a este tipo de ambientaciones de relatos de espada y brujería, resultan correctos y atractivos.



Aquí podemos comprobar la vitalidad de cada uno de los miembros del cuerpo de Zak.



Un rasgo original es que no disponemos de ningún tipo de inventario durante el juego.



Arrastrarse no es propio de héroes... salvo si se está cruzando un puente en las cercanías de peligo.

var hasta un máximo de ocho, de seis tipos de magia. Estos hechizos no se aprenden al subir de nivel, ni nada por el estilo: hay que adquirirlos en las tiendas o fabricarlos.

El combate es en tiempo real, muy parecido al de «Baldur's Gate». Cada personaje puede usar el arma que le convenga de entre los que lleve encima, y las órdenes se dan tras haber puesto el juego en pausa. No obstante, juega un papel muy importante el ser capaz de sorprender al enemigo por la espalda porque como novedad, se puede elegir en qué parte del cuerpo se desea golpear al rival: brazos, piernas, cabeza y cuerpo; así, si le sorprendes con un buen golpe en el brazo, le dejarás impedido para el resto del combate, que será considerablemente más fácil.

La interacción con los personajes es muy limitada: se dan opciones de materias sobre las que puedes hablar con los NPCs, hecho lo cual se entra en una secuencia invariable de diálogo, en la que no se vuelve a intervenir. Una vez tratado ese aspecto, desaparece de las opciones, y hasta que no hagas nuevas cosas, no se puede volver a hablar más con el personaje. Por suerte, los diálogos ofrecen la información suficiente para ir conociendo la historia.

La aventura transcurre a base de misiones que son impuestas al héroe por otros personajes. Dichas misiones se estructuran a su vez en objetivos parciales. Una vez cumplido uno se le da otro, y así hasta concluir la misión, momento en que se obtiene la experiencia, y se avanza en la aventura. Cada misión queda perfectamente descrita en unas pantallas que recuerdan claramente a los juegos de estrategia. En cuanto a la experiencia y el inventario, son tal vez los aspectos más innovadores de «Evil Islands» como JDR.

El escenario consiste en tres islas: Gipath, Ingos y Suslanger. A su vez, cada isla está dividida en áreas que van siendo accesibles conforme se fijan misiones sobre ellas. Por ejemplo, Gipath tiene las Foothills, las Middle Mountains o el río. El acceso a uno u otro área, así como a la descripción de las misiones se hace desde una pantalla intermedia, que se muestra cada vez que salimos de una de las regiones del juego.

Como ya se ha dicho, los gráficos son excelentes, y también el movimiento de héroes, y la reproducción de las criaturas, destacando especialmente la de los ogros y los trolls. El "scroll" del área de juego, sin embargo, no es tan suave en muchos casos como sería deseable, lo que repercute negativamente sobre el desarrollo de la acción.

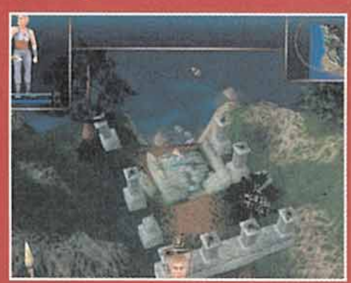
El sonido es también impecable, tanto en lo referido a la melodía de fondo, como en las imprecaciones digitalizadas de héroes y enemigos, y en los diálogos con los NPCs, bastante largos, por cierto. El desarrollo del juego es relativamente fácil: la estructuración de las misiones iniciales mediante objetivos hace que se avance en ellas sin mayor problema que el derivado de algún enfrentamiento con los enemigos de resultado adverso.

Como aspecto negativo del juego, hay que referirse al manejo del inventario, que como se ve, es inexistente. Vamos, que si te equivocas al equipar a los personajes, necesariamente has de buscar una salida del área para corregir el error, en lugar de acudir a la clásica mochila y hacerlo de inmediato. Por otro lado, el tiempo de carga de cada área y de las partidas grabadas parece un tanto excesivo, y eleva el porcentaje de tiempo en espera sobre tiempo de juego a niveles atípicos. No obstante, el manual de instrucciones da algunos consejos para disminuir estos tiempos.

«Evil Islands» ofrece un sugerente escenario en el que desarrollar múltiples aventuras, y enfrentarse a enemigos variados. La incógnita argumental le añade gran atractivo, así como un vínculo entre las distintas misiones a abordar. Estamos pues ante un JDR fuertemente insipirado en el clásico español «Commandos».

F.H.G.

Dos aspectos originales: experiencia y objetos



Son dos los aspectos en que este juego resulta más innovador para los fieles de los JDRs. El primero se refiere a la experiencia: en la mayoría de los JDRs, por no decir todos, los puntos de experiencia obtenidos se van acumulando hasta superar un umbral determinado, momento en que se nos informa, y el héroe puede subir de nivel. Al hacer esto, posiblemente se incrementen sus puntos de vida, de magia y adquiera o mejore nuevas habilidades. No funciona así en «Evil Islands». Aquí, el héroe, efectivamente, va acumulando puntos de experiencia conforme acaba misiones con éxito o destroza enemigos. Pero dichos puntos no se traducen automáticamente en una subida de nivel, sino que han de gastarse adquiriendo las habilidades que se consideren pertinentes. En la misma pantalla desde la que se accede a las distintas áreas de la isla y se ven las misiones encomendadas, se puede entrar a configurar a los héroes y sus inventarios. Allí se muestran, por un lado, los puntos de experiencia que puede gastar el héroe y, por otro, las habilidades en que puede hacerlo y su coste. También puede gastarlos incrementando sus puntos de vida, su resistencia o sus atributos básicos. Pero lo cierto es que cada vez que se "gastan" en algo, el coste de todas las demás cosas sube. Por ejemplo, al principio las habilidades de espada y hacha cuestan 160 puntos; pero, cuando se adquiere la de espada, la de hacha pasa a costar 320, y así con todas las posibilidades. Como veis, se trata de un innovador sistema de crecimiento más gradual que el de niveles. Estupenda idea. Respecto al inventario, lo nuevo es que no hay. También en la pantalla antes aludida, los personajes pueden equipar armas, armaduras y hechizos; pero una vez fuera de ella, no podrá hacerlo: los héroes no pueden sacar cosas de su mochila en un momento dado. Hemos de confesar que pasamos bastantes minutos buscando la pantalla de inventario en las primeras partidas hasta convencernos de su inexistencia. También destaca, ya que hablamos de objetos, la posibilidad de fabricarlos, así como hechizos.

Evil Islands
La Tribu de Gipath

Zak amanece en unas gélidas ruinas, tras la extraña visión de una mezcla entre dragón y caballito de mar alado. Aquí comienza su aventura, que nos llevará por tres de las islas de este misterioso archipiélago que da nombre al juego. Y aquí empieza también una especie de misión guiada para hacernos con los controles de este juego.

La primera misión no es otra que localizar vida humana, no necesariamente inteligente, en los alrededores de las ruinas de partida. Para ello, el primer objetivo es salir de dichas ruinas, lo que no resultará muy complicado. Mientras lo hacemos, veremos unas figuras humanas huyendo, a las que hemos de seguir hasta su aldea. En la pantalla de misiones se muestra el mapa del área y señala con una nítida cruz roja hacia donde hemos de encaminar los pasos de Zak. El paseo no tiene especiales dificultades, fuera de algunos animalillos hostiles que se cruzarán en nuestro camino: lobos, jabalíes y sapos. Tal vez son estos los más peligrosos, ya que escupen desde lejos: acércate a ellos corriendo y no podrán oponer mucha resistencia a tu afilado cuchillo. No hay que olvidar recoger los restos que dejan, para su posterior venta en la tienda o su utilización para fabricar armaduras, en el caso de las pieles de los jabalíes. Una cosa a tener en cuenta: por fácil que parezca el enemigo, nunca hay que confiarse, ya que cualquiera puede dar un golpe crítico y dejar cojo o manco a Zak, con lo que sus probabilidades de sobrevivir al combate se verán muy disminuidas. Eventualmente, se llega a una zona vigilada por varios ogros, de contundente presencia. Aquí conviene arrastrarse fuera de su vista, sin olvidar robarles a todos, ya que proporcionan un sustancial incremento a los exiguos fondos de Zak. El último obstáculo antes de llegar al poblado lo suponen un par de goblins de espaldas a un puente. Hay que acercarse sigilosamente a uno, y golpearle. Con un poco de suerte, le matarás de un golpe.



¿Acaso oculta algo la estatua? Tal vez un examen más concienzudo que el visual nos revele finalmente algo que resulte de nuestro interés y nos ayude a continuar con el juego.

EL POBLADO DE LOS HUMANOS

Por fin, en la zona más civilizada de Gipath. Aquí podrás hablar con cuatro personajes: el Viejo del pueblo, Erfar Silvertongue; el policía, Gort Skullcrusher; el mercader, Babur Tightfist, y un tipejo bonachón llamado Khador the Rowdy, impaciente por unirse a tus aventuras. También conocerás de la existencia de una vieja bruja, llamada Estera, que ya no comparte residencia con sus vecinos, pero que es la única que sabe de magia en el lugar. De momento, se te informará de que, por obra y gracia del cuchillo que portas, eres el Elegido (The Chosen One, como en «FallOut», qué coincidencia), y por eso te pueden caer "marrones" por doquier. De hecho, para probar que puedes ser de ayuda al pueblo Erfar te encarga que mates a un goblin que vigila la salida del pueblo, intimidando a sus valientes residentes. Hecho eso, la cosa se pondrá más seria. Ahora es un Lobo Blanco el que supone un peligro para los rebaños de la tribu. Es un lobo líder de una manada, por lo que conviene aislarle de sus guardias y atacarle por sorpresa. Es básico para ello contar con la ayuda de Khador: una vez distraídos sus compañeros espantando a unos jabalíes de las proximidades, hay que acercarse al animal por detrás, en cuclillas o arrastrándose, y cuando estén los dos cerca, ordenar que golpeen. Con un poco de suerte, le darán sendos golpes críticos, con lo que morirá o quedará gravemente herido en algún miembro. Más interesante es la misión que propone Babur, ya que una vez cumplida nos permitirá comercial con él, y ya podremos comprar armas y armaduras, repararlas e incluso fabricarlas. La citada tarea consiste en infiltrarse en el campamento de los "Free Hunters" que habitan en las Foothills, y robarles a sus jefes el par de herramientas que, a su vez, arrebataron a Babur. Se trata de una misión en que la discreción es obligada, pues tanto el Jefe como la Jefa son muy duros de roer, y acabarán con los héroes en un momento si les localizan en sus proximidades. Una vez cumplidas ambas misiones, comenzarán a ponerse de manifiesto las mutuas intrigas de Babur y Erfar. Mientras el primero muestra una clara hostilidad hacia los Cazadores, a los que acusa de relacionarse con orcos y goblins, el segundo afirma que Babur sólo se mueve por sus propios intereses económicos. En todo caso, Zak no tiene opciones de momento para tomar decisiones por su cuenta.

En esta línea, Babur solicitará de Zak que espíe a uno de los Cazadores para poder demostrar a Erfar que, en verdad, están en relaciones con los orcos. Al mismo tiempo, Gort le pedirá ayuda para una expedición de castigo a los goblins... y la aventura no habrá hecho más que comenzar.

Ante Zak se abre un apasionante recorrido para averiguar su oscuro pasado, que le llevará, desde Gipath a las islas de Ingos y Suslanger, y en el que habrá de sobrevivir a todo tipo de criaturas y monstruos y a las intrigas de sus propios congéneres.

Vamos, que esto no ha hecho más que empezar y que la aventura nos deparará abundantes sorpresas y complicados retos que superar.

En esta pantalla podremos "gastar" la experiencia de los héroes en las habilidades que queramos.



Árboles, rocas, montañas, arena, ríos, como veis, nos esperan una vacaciones de órdago.

Una vez tenga sus propias herramientas, podremos fabricar equipo con el material adecuado.



El campamento de los Cazadores ofrecerá unos testimonios poco tranquilizadores.

Punto de Mira

- Compañía: **SEGA/SONIC TEAM**
- Disponible : **DREAMCAST**
- Género: **ACCIÓN/JDR**



Sega globaliza la cooperación con el primer JDR online para consolas. Concebido únicamente para jugar en equipo, «Phantasy Star Online» adapta con éxito la mecánica de anteriores éxitos para PC en un producto mejorable pero muy adictivo. Dreamcast sigue ofreciendo ejemplos innegables de su vitalidad con programas como este, que hoy por hoy, atesoran una calidad incuestionable.



Se recomienda tarjeta de memoria
• Requiere conexión online

TECNOLOGÍA:	96
ADICCIÓN:	82

La exploración y el combate en equipo convierten un juego simple y monótono en una experiencia más diversa y sumamente entretenida. La ausencia de puzzles limita la acción a la lucha, que debería ser más fluida y variada. «Phantasy Star Online» supera visualmente a «Shenmue» con un diseño de texturas que parece de otro mundo.

puntuación total **87**



La posibilidad de explorar y eliminar criaturas con otros humanos es la razón de ser del juego.

Phantasy Star Online

Adicción globalizada

Los que esperen que «Phantasy Star Online» continúe en la línea de JDRs tradicionales se verán ampliamente decepcionados ya que aparte de su ambientación futurista el último producto del Sonic Team apenas guarda relación alguna con sus predecesores. El juego nos plantea la situación de una civilización desesperada que busca un nuevo planeta donde establecerse ante la inminente destrucción de sus mundos de origen. Sin dar más detalles, se nos narra cómo la nave Pioneer 1 fue enviada al planeta Ragol para establecer una colonia inicial hasta la llegada, 7 años después, de la Pioneer 2, que cargaría el grueso de la población. Sin embargo, en el momento de establecer contacto entre ambas naves se produce una gigantesca explosión en la superficie del planeta y se pierde contacto con la colonia. Nuestra labor como empleados del gobierno será bajar a Ragol y averiguar qué ha sucedido.

Al contrario que en las anteriores entregas de la serie, el personaje que controlamos en «Phantasy Star Online» es totalmente anónimo. Existen 3 clases de guerreros: Hunters, Rangers y Forces, cuyas habilidades se centran respectivamente en el combate cuerpo a cuerpo, en las armas de proyectiles y en las técnicas mágicas. Dentro de cada clase encontraremos a su vez tres personajes estándar, que pueden ser Androides, Humanos o Newmans (básicamente elfos), destacando cada uno en cierto aspecto. Esta doble distinción da lugar a 9 personajes posibles, que además podremos modelar estéticamente con gran libertad.



Existen 3 profesiones y 3 razas disponibles, con sus puntos fuertes y débiles, para elegir al personaje.



Los elfos están especializados en la magia, y ahí está su punto fuerte a la hora de entrar en combate.

MUCHO DE ZELDA Y DIABLO

Si la línea argumental de esta nueva entrega se aparta de las anteriores, el sistema de juego es la confirmación total de la poca afinidad que guarda con sus predecesores. «Phantasy Star Online» se sitúa en la línea de «Diablo» y «Everquest», centrando toda su atención en el combate en tiempo real. La acción tiene lugar en 4 niveles que deberemos explorar exterminando la fauna local (distinta en cada nivel) y buscando los teletransportes a la siguiente sección del nivel. Al final de cada uno, por supuesto, nos esperará un enfrentamiento con un gigantesco monstruo de fin de fase cuya eliminación nos recompensará con dinero y poderosos y exóticos objetos de equipo. Si «Phantasy Star Online» fuera un juego exclusivamente offline, no pasaría de la mediocridad más absoluta. Avanzar en solitario a través del repetitivo mapeado haciendo frente a oleada tras oleada de enemigos es una labor tediosa y desesperante. La principal causa es el desarrollo del propio combate, que podría haber sido fácilmente mejorado si se le hubiera dedicado algo más de atención. En primer lugar, el juego parece inspirarse en el excelente modo de combate de los juegos de «Zelda» para N64, introduciendo la selección

Las posibilidades de modelar el aspecto de nuestros personajes hacen que sea difícil encontrar otro igual en una partida online



Los humanos destacan sobre las otras razas por su habilidad a la hora de manejar armas.



Las texturas son coloristas y extraordinariamente nítidas, incluso en las distancias cortas.

Este título es, sin duda, el mejor JDR online que existe actualmente para la consola de Sega



Los enemigos, aunque a menudo resulten tópicos, están muy bien diseñados y resueltos.



A lo largo del juego habrá escenarios interiores pero también exteriores.



Una de las criaturas con las que nos las tendremos que ver en «Phantasy Star Online».

automática de objetivos que nos indica a qué enemigos podemos atacar. Esto funciona bien, pero el juego no mantiene esos objetivos seleccionados, por lo que a poco que nos movamos (algo inevitable al estar constantemente esquivando golpes) perderemos el objetivo. En segundo lugar, la inteligencia artificial de la gran mayoría de los enemigos es estúpidamente simple, lo que hace que acabar con ellos sea una cuestión de golpea-y-huye. A su favor, no obstante, cabe decir que el interfaz de combate realmente intuitivo, permitiendo asignar técnicas, objetos o golpes a seis combinaciones sencillas de botones para no tener que recurrir constantemente al menú de inventario. De cualquier forma, hasta que nuestro personaje no adquiere el suficiente nivel para ejecutar las primeras técnicas mágicas o adquirir armas más potentes, «Phantasy Star Online» es una experiencia ciertamente decepcionante y puede echar para atrás a más de un jugador, lo cual sería una verdadera lástima si tenemos en cuenta el verdadero despegue que se produce cuando nos introducimos en el modo online con un personaje mínimamente desarrollado.

El modo online es sin duda alguna el alma de este título, y proporciona al juego cotas extraordinarias de adicción. Lo que con un jugador no pasaba de parecer un JDR de acción limitado e incompleto se convierte de pronto en una excelente experiencia de combate en equipo, donde la buena coordinación entre los 4 miembros reportará mayores posibilidades de victoria, sobre todo a la hora de hacer frente a los monstruos de fin de fase. Al contrario de «Quake III» o los juegos deportivos online de Sega, el modo multijugador de «Phantasy Star Online» se basa exclusivamente en la cooperación entre jugadores, hasta el punto de que al morir dependerá de ellos resucitarnos haciendo uso de los indispensables Moon Atomizers, por no mencionar las numerosas técnicas mágicas con efectos sobre todo el grupo. Pese a que hubiera sido interesante poder enfrentarnos a otros jugadores en combates por parejas (curiosamente, esta opción aparecía en las betas japonesas del juego), es justo decir que «Phantasy Star Online» ofrece el juego online para consola más satisfactorio hasta la fecha. El interfaz de conexión es mucho más sencillo y eficaz que el de la mayoría de juegos de PC, y mediante las Guild Cards se nos da la oportunidad de quedarnos con los datos de nuestros compañeros de hazañas para buscarlos por los servidores en futuras conexiones. En favor de Dreamarena cabe decir que las caídas son mínimas o inexistentes y el lag inapreciable, aunque para los poseedores de televisores de 50hz será irritante el hecho de que no puedan jugar online con jugadores que disfruten de pantallas a 60hz (es decir, japoneses, estadounidenses y buena parte de europeos).

UN FESTÍN VISUAL

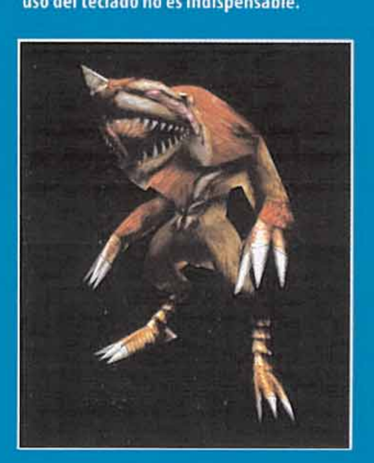
Técnicamente hablando, el juego es una muestra del talento que atesora el Sonic Team. Yuji Naka comentó en una entrevista que sería muy difícil conseguir estos resultados en un PC, y uno se da cuenta de ello en aspectos como las texturas, que aparecen coloristas y extraordinariamente nítidas incluso a distancias cortas. El diseño de la mayoría de los enemigos es igualmente excepcional. Los monstruos de fin de fase, particularmente el último, dejan boquiabiertos por su tamaño y complejidad. El juego rebosa efectos visuales, y el paso de imágenes sólo se resiente con 4 jugadores combatiendo en salas grandes repletas de monstruos. La banda sonora es una colección de sinfonías orquestadas de gran calidad.

Un sistema de combate poco depurado y una dinámica general tendente a la repetitividad impiden a «Phantasy Star Online» ser algo más que un excelente ejemplo de cooperación online entre jugadores. Indispensable para los adeptos al juego en red, el juego del Sonic Team hace historia al cubrir definitivamente las distancias históricas entre los usuarios de PC y de consolas.

D.O.P.

Comunicación universal

Uno de los aspectos que más quebraderos de cabeza ha traído al equipo de Yuji Naka y causa principal del retraso del título ha sido el ambicioso sistema de comunicación. El juego intenta tirar por tierra las barreras idiomáticas que separan a los jugadores de todo el mundo traduciendo simultáneamente entre sí las 5 lenguas soportadas (japonés, inglés, castellano, francés e italiano). El problema es que el método sólo parece funcionar si se introducen expresiones libres de errores ortográficos y abreviaturas, lo cual es poco probable cuando estamos jugando. El inglés macarrónico parece haberse establecido como lengua oficial en los servidores de «Phantasy Star Online», aunque se ofrece una colección de símbolos analógicos universales (caras con iconos de desconexión, saludo, tristeza, etc.) que son de gran ayuda en territorio nipón. Además, podremos asignar hasta 8 frases o símbolos a movimientos del pad digital, por lo que el uso del teclado no es indispensable.



Alimentando a nuestro MAG

Cada jugador posee un pequeño compañero robótico que se desplaza flotando junto a él en los momentos de combate: el MAG. Alimentarlo con objetos de nuestro inventario provocará que vaya adquiriendo más poder, proporcionándonos mayor protección y algunas espectaculares técnicas especiales. A modo de Tamagotchi, el MAG irá adoptando distintas apariencias según qué objetos le demos, de forma que es difícil encontrar uno idéntico al nuestro. Evidentemente, cuanto más mortífero sea nuestro Mag, más peligrosos resultaremos en combate.



Phantasy Star Online




Preparándose para la gran batalla



Una vez hemos decidido las peculiaridades de nuestro personaje, lo más recomendable es dar nuestros primerísimos pasos en el modo offline a fin de aprender la mecánica del juego y ganar algo de experiencia antes de dar el salto a los servidores globales. El gobernador de la Pioneeer 2 nos informará de la situación y nos pedirá que bajemos a rescatar a su hija desaparecida.

Pero antes de bajar por nuestra cuenta a Ragol, sin embargo, conviene que nos adiestremos en el combate llevando a cabo algunas de las misiones que ofrece la Hunter's Guild. No es necesario completarlas todas, ya que no ofrecen ningún tipo de recompensa especial y aportan muy pocos datos a la trama argumental.

En "Entrenamiento de la Batalla", el poderoso androide que descansa junto a la puerta del Guild nos guiará por el bosque instruyéndonos en los principios básicos de la acción y ayudándonos a limpiar la zona de fauna local. Tras varias escenas de lucha, encontraremos tendido en el suelo a un Hunter herido que nos dará un disco.

Después de recogerlo y volver a la Pioneer 2, la misión habrá concluido y seremos 500 Meseta más ricos. Eliminando a las criaturas de Ragol, además, nuestro personaje probablemente habrá ganado algún nivel.

"Magnitud del Metal" es otra misión que no deberíamos pasar por alto antes de emprender nuestra andadura online.

En ella bajaremos de nuevo al bosque, donde una amable androide nos explicará el funcionamiento de nuestro MAG (la mascota-robot que flota tras nosotros).

Será necesario alimentarlo constantemente con los artículos más adecuados si queremos que se desarrolle y nos proporcione suculentas técnicas de combate.

Una vez hemos aprendido los principios básicos, estamos listos para entrar en el modo online. Tras conectarnos a Dreamarena elegiremos servidor (europeo, japonés o estadounidense), nave y bloque. En el registro veremos a otros jugadores merodeando en espera de entrar en acción. Podemos tratar de organizar un equipo, pero lo más rápido es hablar con alguna de las encargadas para unirnos a una partida en juego. Una vez dentro, la mejor forma de reunirnos con el grupo es pedirles que creen un Telepipe que una su posición actual con la Pioneer 2. Si no les es posible, tendremos que introducirnos por nuestra cuenta en el nivel y buscarlos haciendo uso del mapa desde el inventario.

Luchar en equipo tiene la ventaja de que no hace falta que acabemos con los enemigos para llevarnos los puntos de experiencia, sino simplemente haberlos golpeado. Finalmente, no es conveniente unirnos a grupos cuyo nivel sea mucho más alto que el nuestro, ya que iremos a remolque constantemente y a menudo seremos un lastre. Hasta alcanzar nivel 20 aproximadamente, lo mejor es ceñirnos a la dificultad normal.





Gestión del inventario

A menudo encontraremos armas y técnicas que no podemos usar hasta adquirir mayor nivel, y que ocupan un valioso casillero de nuestro inventario. En estos casos, lo mejor es estudiar por sus estadísticas si vale la pena conservarlas. Si no es así, podemos venderlas en las tiendas de la Pioneer 2 o tratar de intercambiarlas con algún otro jugador. Si nos las quedamos, el banco nos ofrece la posibilidad de guardarlas a fin de no tener que cargar con ellas.

PIVOTUM DESTROZATIX TABLERUM

ESTRELLAS MÍTICAS Y JÓVENES PROMESAS.
TAPONES HUMILLANTES, LANZAMIENTOS
IMPOSIBLES, Y ENORMES MÚSCULOS
QUE PERMITEN VOLAR A CANASTA.



¿PUEDE AGUANTAR UN SIMPLE ARO TODO ESTO?
ES LA FUERZA DEL NUEVO NBA LIVE 2001.
LO MÁXIMO EN BALONCESTO PARA ESTE SIGLO,
EL QUE VIENE Y EL SIGUIENTE.

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME.™

EASPORTS.COM





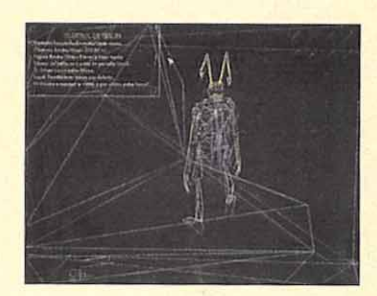




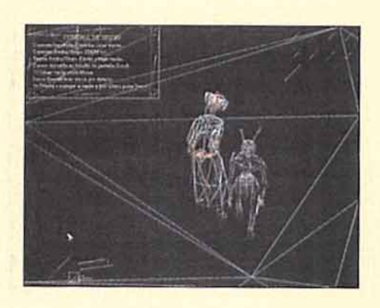
PlayStation 2

Punto de Mira

- Compañía: **ENIGMA /DINAMIC MULTIMEDIA**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA / JDR**



El software español vive uno de sus momentos más dulces. Y es que la reciente aparición de «Blade» y el inminente lanzamiento de «Commandos 2» suponen un soplo de aire fresco para nuestra reseca industria. Mientras, Dinamic sigue con su política de ofrecer buenos juegos a precio asequible avalando el proyecto de Enigma Software. El resultado es «Excalibug», uno de los juegos más sorprendentes de los últimos tiempos.



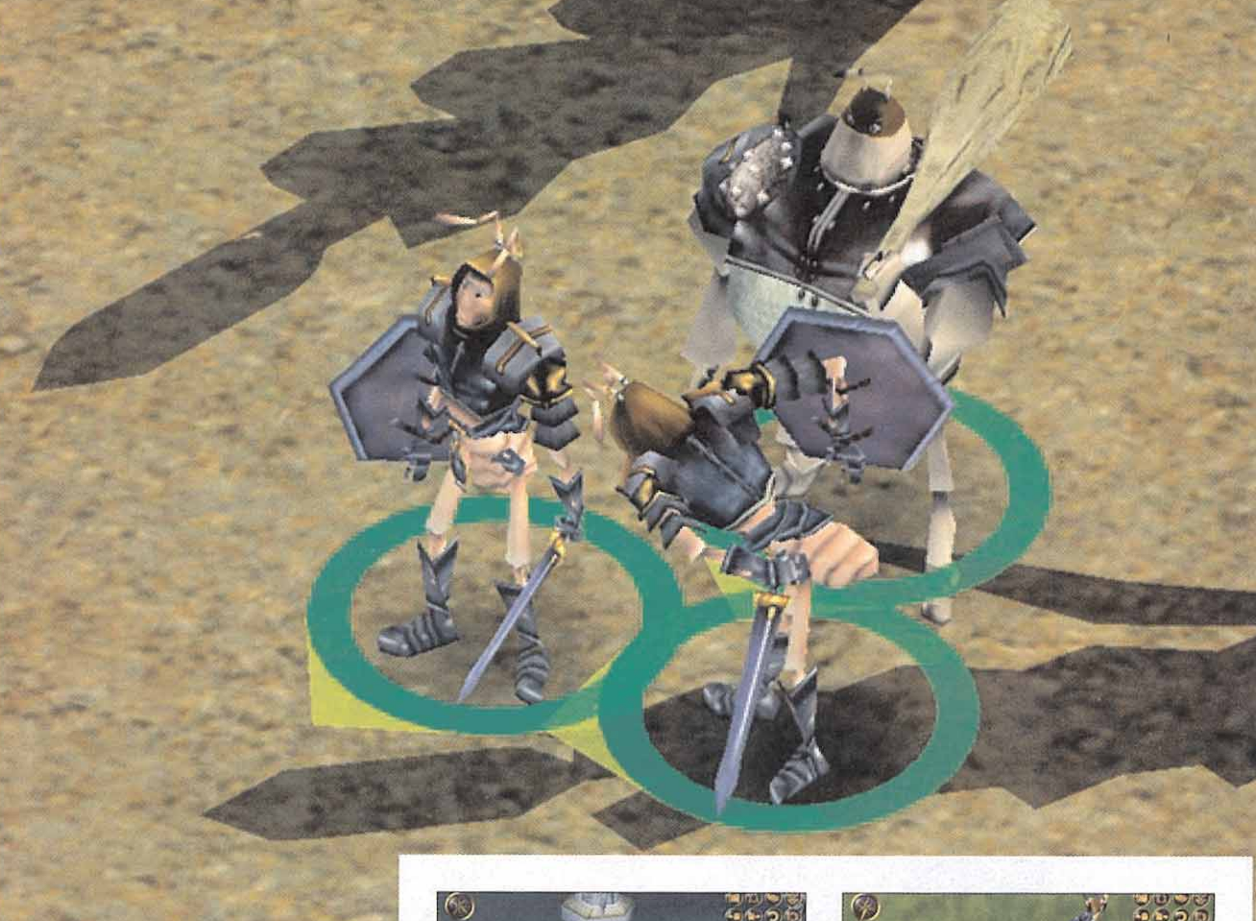
CPU: Pentium 200 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 200 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (8 MB) • **Multijugador:** Sí (IPX, LAN)

TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	75

puntuación

El engine tridimensional es muy potente y está muy bien diseñado. La interacción con otros personajes es algo limitada. Un juego muy entretenido y apto para toda la familia.

total **82**



Excalibug

Pequeño Gran Juego



Searemoon utiliza su magia para defenderse de sus enemigos y para iluminar el camino.



Comerciantes y mercaderes cambiarán sus ítems con nosotros a cambio del preciado azúcar.

Ha sido como llegar y besar el santo. Muchos programadores desperdician varios años diseñando juegos que luego resultan fallidos. No ha sido así en este caso. Los chicos de Enigma, aunque no experimentados, demuestran con «Excalibug» que se pueden hacer juegos de calidad en nuestro país con presupuestos bastante reducidos. El secreto es usar la imaginación, tener buen gusto y trabajar con buenos programadores. A la vista de los resultados, podemos asegurar que la receta es casi infalible.

Pero, ¿qué es «Excalibug»? Como su propio nombre indica, «Excalibug» es un "sucedáneo" de la espada sagrada Excalibur, una espada en miniatura diseñada para ser utilizada por un insecto llamado a convertirse en el legítimo rey de todos los bichos. Curiosamente, la historia de esta ilustre astilla discurre paralela a la del acero del que proviene ya que, al igual que Excalibur, Excalibug se encuentra hundida en una roca esperando a una mano valerosa y pura que la desenvaine de su funda pétrea.



El azúcar es la moneda oficial de este mundo y la conseguimos matando a los malos.

UNIVERSO PARALELO

La historia del juego nos sitúa en la Inglaterra del periodo medieval. Mientras el Rey Arturo gobierna en paz y armonía a los Bretones, a ras de suelo un nigromante atemoriza con sus poderes a todos los insectos de la región. Las gentes del reino se estremecen al oír su nombre, Moldark, y se dice que su poder es tan descomunal que sólo Excalibug puede acabar con él. Cosa nada sencilla, teniendo en cuenta que la espada se encuentra custodiada por sus más peligrosos sicarios. Tres insectos valerosos parecen decididos a acabar con el reinado de terror del malvado Moldark. Sus nombres son tan distintos como sus orígenes o la especie a que pertenecen; sus habilidades, tan diferentes como las especialidades que dominan: Mirna es una hormiga experta en el arte del hurto y la sustracción, Sir Owen un fornido escarabajo guerrero con características propias de un buen paladín, y Searemoon una mariposa con poderes mágicos que escapan a nuestro entendimiento. Los tres se conocen cuando asaltan por sorpresa una torre de la guardia de Moldark. Tras una espectacular huida, nuestros héroes se sinceran al calor de una fogata. Mientras que Mirna sólo buscaba tesoros que robar, Sir Owen intentaba vengar a su padre muerto y Seare-

> Se dice que el poder de Moldark es tan descomunal que sólo Excalibug puede acabar con él definitivamente



En la primera pantalla tendremos que demostrar toda nuestra habilidad y astucia.



La hormiga Mirna es una ladrona y utilizará todas sus artes para conseguir objetos.



Mirna combate con un soldado. Mejor si se dedica a usar su rapidez innata y su bastón de madera.



En la tercera fase descenderemos a unas lúgubres catacumbas en busca de un trozo de mapa.



En nuestro camino nos encontraremos con otros bichos dispuestos a ayudarnos.

Los tres insectos formarán un equipo bien compenetrado durante casi todo el desarrollo de la aventura

En la mayoría de los casos, los puntos clave de cada mapa estarán fuertemente vigilados.



Ballard es el hijo de la reina Termita. Una mole que utiliza un garrote para aplastar enemigos.



Owen es el más peligroso en el combate cuerpo a cuerpo, así como el más fuerte y resistente.



Este es Sir Owen, el escarabajo guerrero. Su coraza y su espada lo convierten en un temible enemigo.

moon descubrir pistas sobre el paradero de Moldark. Así, a pesar de sus muy diferentes motivaciones, deciden colaborar y ayudarse de ahora en adelante.

El propósito de destruir a Moldark es honorable pero muy arriesgado. Nos separa de nuestro objetivo un difícil y tortuoso camino que nos conducirá hasta los rincones más recónditos de la comarca. Aunque los tres insectos formarán equipo durante casi toda la aventura, seguirán en un principio caminos muy diferentes, ya que se separan para conseguir los tres fragmentos de un mapa. Los tres se reunirán de nuevo cuando los hayan conseguido y, desde ese momento, nunca más se separarán.

DIFERENTES HABILIDADES

«Excalibug» es una curiosa mezcla entre varios géneros ya consolidados. Podríamos definirlo como un programa de estrategia -ya que en la mayoría de los casos la inteligencia y la paciencia son decisivos para superar los retos de un nivel- con toques de rol. Al igual que en «Commandos», los enemigos tienen un rango limitado de visión que permite eludirlos con un poco de astucia. Además, cada personaje reúne cualidades muy específicas propias de su clase, que lo hace imprescindible para el grupo. Porque -y esto es uno de los mayores aciertos- diferentes personajes se irán uniendo a vuestro grupo según vaya avanzando la historia. Y es que hay que tener en cuenta que Searemoon y Mirna tienen una constitución demasiado débil como para enfrentarse a un gran número de enemigos al mismo tiempo, así que estarán acompañados por personajes más fuertes que los defienden. No obstante, la confrontación directa será inevitable en muchos momentos, así que conviene conocer los diferentes estilos de combate de los miembros de nuestra cuadrilla. Mientras que Sir Owen suele optar por el enfrentamiento brutal y sanguinario, Mirna debe ser más cauta y hacer uso de su bastón para mantener a los enemigos a distancia. Otro tanto de lo mismo sucede con Searemoon, quien es muy débil en el combate cuerpo a cuerpo, pero muy efectivo a larga distancia gracias a su estupendos y mágicos poderes.

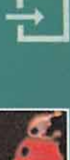
UNA AGRADABLE SORPRESA

Mucho nos ha sorprendido «Excalibug». Y muy gratamente, ya que se trata de un programa con indudable encanto y buen gusto que homenajea distintos géneros con estilo y buena tecnología. Porque una de las cosas que más sorprenden de este nuevo proyecto de Enigma es la potencia del engine gráfico que utiliza y la simplicidad del manejo del interfaz integrado. Los gráficos son muy buenos y muy trabajados, con unas texturas muy adecuadas y gran complejidad en el diseño de los personajes. Nosotros siempre vemos la acción desde una perspectiva en tercera persona, aunque podemos rotar la cámara o aplicar un zoom, –bastante potente, por cierto–, a la imagen. Lo curioso es que cuando ampliamos la imagen, la resolución no disminuye en absoluto, al contrario que en tantos otros juegos. Mención aparte merecen las secuencias cinemáticas renderizadas, que demuestran la calidad del producto que nos ocupa.

No tiene sangre ni violencia explícita. Sólo diversión, estrategia, mucha jugabilidad y buen humor. Todos los requisitos para ser un juego estupendo que se instale para pasar una buena temporada en el disco duro de nuestros ordenadores compatibles.

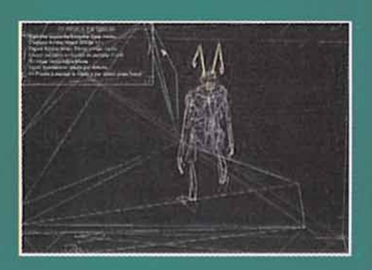
I.C.C.

Las entrañas del juego





En la versión de review que hemos utilizado para jugar el programa incluía una función muy interesante, ya que permitía 'espiar' las mallas poligonales que el engine gráfico se encarga de gestionar. Si eliminamos las texturas, nos encontramos con el verdadero esqueleto del juego. Hemos realizado diferentes capturas para que podáis apreciar la complejidad de todos los modelos de personajes y escenarios, entre los que destacan los de los protagonistas.



Valerosos aliados

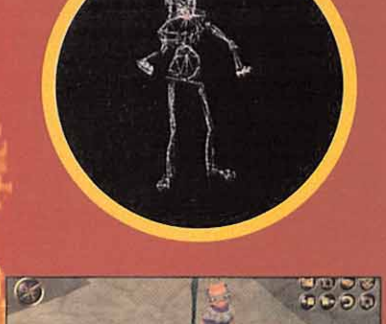


No temáis. Aunque esta sea una extensa y peligrosa gesta, contáis con la simpatía de muchos lugareños, dispuestos a blandir su acero para defender vuestra honorable causa. El primero en unirse a vosotros será un simpático bufón, y más tarde se os unirá Ballard, el corpulento hijo de la reina termita, así como dos de sus mejores guerreros. Incluso algunos campesinos os regalarán luciérnagas para que os iluminen.





Excalibug



Como ya hemos mencionado, dispondremos de tres personajes para terminar nuestra aventura y acabar con el maligno Moldark. Cada uno de ellos tiene habilidades diferentes y afronta los retos que se presentan de una manera distinta.



Cuidado con los soldados de Moldark. Son mucho más peligrosos de los que parecen.



El interfaz gráfico de este juego es completamente personalizable, algo muy de agradecer.



Este es el final del primer nivel. Si derrotamos al sargento, obtendremos la porción de mapa.

Azúcar aparte, la mayoría de los objetos servirán para comer y recuperar energía.

Habilidad y Astucia

Los tres primeros niveles sirven de tutorial y nos enseñan a controlar adecuadamente las habilidades de cada personaje. Aprenderemos también a negociar con campesinos y comerciantes -mediante terrones de azúcar- y a usar sabiamente las diferentes provisiones que vayamos obteniendo.

El interfaz de control es bastante sencillo y se basa en un sistema de iconos. En la parte derecha de la pantalla tendremos tres iconos desplegables, que aluden a tres habilidades básicas del personaje (andar, hablar y atacar, por ejemplo). Si pulsamos el botón derecho del ratón sobre uno de estos iconos, aparecerán otros relacionados con el primero. Este sistema permite configurar rápidamente los tres comandos más usuales y útiles para nuestro héroe. Si tuviéramos que controlar a varios personajes a la vez, bastaría con pulsar el botón derecho del ratón y arrastrar sobre los personajes que deseemos.

La hormiga Mirna es un personaje ágil y rápido, no excesivamente fuerte, pero con gran astucia y hábitos de ladrona. Su mejor táctica es acabar con los enemigos de uno en uno, o bien robarles y luego darse a la fuga. Sir Owen es un fornido escarabajo azulado, recto y valeroso, dispuesto a vengar el asesinato de su padre a base de espadazos. Owen dispone de una defensa y un ataque especiales, que le capacitan para el combate cuerpo a cuerpo. Es menos rápido que la hormiga y si huye, su moral se verá seriamente afectada. Searemoon es un gran mago con cuerpo de mariposa. Su avanzada edad puede llevarnos a engaño ya que, gracias enormes y coloridas alas, es capaz de moverse con bastante rapidez. Su poder no tiene parangón a media distancia, ya que dispone de un ataque conocido como 'bola de fuego' y muy eficaz para mantener a raya a sus enemigos y evitar de esta manera que se le acerquen.

El primer nivel al que nos enfrentaremos se llama 'Habilidad y Astucia' y está protagonizado por la hormiga Mirna. Su objetivo es encontrar al sargento de la guardia de Moldark destinado en Alonnia y sustraerle el pedazo de mapa que necesitamos. No obstante, el pueblo está plagado de soldados armados y nos veremos obligados a utilizar nuestro ingenio para evitarlos, en la medida de lo que sea posible.

El siguiente nivel se titula 'El Reto de Sir Owen' y sitúa la acción en un páramo atestado de soldados a los que Owen deberá hacer frente. Aunque el escarabajo Owen sea más fuerte que sus compañeros, nunca podrá acabar con todo un regimiento, así que conviene planear nuestra estrategia para asesinar al sargento de la guardia y recuperar el mapa.

El tercer nivel está protagonizado por Searemoon y nos emplaza en las minas de Dol Muluir, otrora llenas de riquezas pero ahora repletas de cuatreros y maleantes dispuestos a robar nuestro azúcar.

Sólo nuestras mágicas habilidades nos permitirán mantenerlos alejados y evitar que nos rodeen, ya que no podríamos defendernos en caso de caer en una emboscada.



El zoom que utiliza el programa es muy potente y permite obtener puntos de vista muy interesantes.



En la segunda fase del juego tendremos que infiltranos en un campamento.



La unión hace la fuerza, no rechaces la ayuda que te ofrezcan otros personajes.



Sir Owen dispone de un ataque y una defensa muy especiales y prácticamente infalibles.



Una luciérnaga alumbrará el camino en la fase en que un bufón nos ayuda.



Esta es Excalibug, la espada mágica. Pero sólo el elegido podrá sacarla de su tumba de piedra.

PERSONALIZA TU CAMISETA A TU GUSTO

CAMISETAS MANGA LARGA/MANGA CORTA
TALLAS: M, L, XL, XXL*



MANGA CORTA
Colores M/C.:
Blanco ref: CC8101
Negro ref: CC8102
Gris ref: CC8103
Marino envejecido ref: CC8204
Negro envejecido ref: CC8202
Rojo envejecido ref: CC8205

PV: 2.195 Pts.
13.19 €

MANGA LARGA
Colores M/L.:
Blanco ref: CL8101
Negro ref: CL8102
Gris ref: CL8103
Marino envejecido ref: CL8204
Negro envejecido ref: CL8202
Rojo envejecido ref: CL8205

PV: 2.695 Pts.
16.20 €

CAMISETAS M/C COMBINADA
TALLAS: L, XL*



Colores:
Blanco-Granate ref: CCR8201
A. Royal-Negro ref: CCR8216
A. Denim-Negro ref: CCR8215

PV: 3.495 Pts.
21.01 €

CAMISETAS COLECCION
TALLAS: L y XL*



Goodbeer ref: CCC03
Marijuana ref: CCC02
Cocaine ref: CCC01
Tripi´s ref: CCC04

PV: 1.995 Pts.
11.99 €

THE CROSSROADS
Talla*: Talla única (L-XL)
Ref: CCBT988102



PV: 3.495 Pts.
21.01 €

THE BLACK ROSE
Talla*: Talla única (L-XL)
Ref: CCBT98102



PV: 3.495 Pts.
21.01 €

SI ERES CONSCIENTE
DEL TIEMPO EN EL QUE VIVES...

...TE DARÁS CUENTA
DE LO IMPORTANTE
QUE ES
SER TU MISMO

KEL KEL
(VENTA Y PERSONALIZACIÓN PROFESIONAL DE CAMISETAS)

SUDADERA SIN ELASTICOS

Talla*: M 85 cm. L 90 cm. XL 100cm. XXL 110 cm. SXXL 120 cm.

Colores:
Negro ref: SS8102
Gris ref: SS8103
Marino ref: SS8104



PV: 3.795 Pts.
22.81 €

TOALLAS PLAYA DE TERCIOPELO
150x75 cm.

ref: TP1
ref: TP2

PV: 3.495 Pts.
21.01 €



25x20 cm. ref: 0012S
20x20 cm. ref: 0007T
27x15 cm. ref: 0002T
23x30 cm. ref: 0020T
25x29 cm. ref: 0023T
15x29 cm. ref: 0024T
15x29 cm. ref: 0022T



16 cm. Alt.
012345
67... etc.
del 0 al 99, numeraciones
Color: Blanco o Negro
ref: NS

Personaliza tu prenda con el motivo que quieras

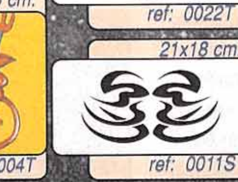

35x32 cm. ref: 0008S


25x25 cm. ref: 0001T


20x29 cm. ref: 0021T


30x20 cm. ref: 0003T


22x15 cm. ref: 0004T


21x18 cm. ref: 0011S

CAMISETA TOP AJUSTADA

Talla*: M 85cm. L XL 100cm.

Colores:
Blanco ref: CN8101
Negro ref: CN8102
Gris ref: CN8103
Amarillo ref: CN8107
Rojo ref: CN8105
Cielo ref: CN8112
Azul roy. ref: CN8115
Marino ref: CN8104
Verde esmeralda ref: CN8106

PON TU DIBUJO AQUÍ

PV: 1.495 Pts.
8.99 €

Tel.: 91 684 35 75
e-mail: pedidos@kelcotton.com
concurso@kelcotton.com
opinion@kelcottom.com
www.kelcotton.com

(*) TALLAJE (contorno de pecho) M-85 cm. L-90 cm. XL-100 cm. XXL-110 cm.

CUPÓN DE PEDIDO

REALIZA TU PEDIDO: Telf: 91 684 35 75 | e-mail: pedidos@kelcotton.com
Fax: 91 683 48 36 | Apdo. 40-28901 Getafe (MADRID)
Forma de pago: Contrareembolso + 550 pts. de gastos de envío I.V.A. incluido
☐ SI (quiero recibir el CATALOGO KEL) Extranjero consultar.

Nombre:
Dirección: Nº: Esc. Piso
Ciudad:
Provincia. CP:
Cuando es tu cumpleaños: Telf:



Ref. Articulo	Ref. Motivo	Talla	Cantidad

Punto de Mira

- Compañía: **MICROIDS / LANKHOR**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE / SIMULACIÓN**



El último título para compatibles, basado en el trepidante mundo de las carreras de coches de fórmula 1, en salir al mercado se llama «Warm Up!» y se desmarca de sus competidores porque ofrece en un mismo juego un simulador para los más exigentes y un frenético arcade para los que sólo buscan un juego de coches con el que subir la adrenalina.



CPU: Pentium MMX 233 Mhz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 435 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (4 Mb) • **Multijugador:** Sí (LAN)

TECNOLOGÍA:	65
ADICCIÓN:	70

Incluir un simulador junto a un arcade es todo un acierto por parte de los programadores de Microids y alarga la vida del programa. Como simulador, el juego no aporta nada nuevo y tampoco logra desbancar a los superclases del género. El modo arcade es realmente divertido y ofrece unos gráficos muy buenos.

puntuación total **65**



Warm Up!

Un simulador muy jugable



En numerosas ocasiones hemos mencionado que muchas compañías desarrolladoras de software de entretenimiento se esfuerzan tanto por acercarse a la realidad que intentan simular –y reproducir escrupulosamente la física de los modelos que imitan– que se olvidan de añadir la jugabilidad necesaria para interesar a todo tipo de jugadores. Hay muchos y notorios ejemplos entre los que destacan, por citar algunos de los más recientes, programas de la talla «B-17 Flying Fortress» o «Truck Racing», simuladores en el sentido más estricto de la palabra pero de muy difícil acceso para cualquier neófito profano en el tema. No es este el caso de Microids ni de su nuevo lanzamiento, «Warm Up!», un programa de conducción que aúna las virtudes de un arcade con el realismo de una simulación. No significa esto que el juego sea un batiburrilo indigesto de ambos géneros, ni mucho menos. Lo que pasa es que el programa incluye los dos a la vez. Ya desde un principio tendremos que elegir entre uno u otro modo de juego. La idea de los diseñadores de «Warm Up!» era crear un programa capaz de satisfacer a los jugadores más exigentes en materia de simulación y a los aficionados al vértigo y la rapidez propia de los juegos arcade. Podemos asegurar que lo han conseguido y que ninguno de los modos de juego va a decepcionar al personal. No obstante conviene señalar que, si buscamos exclusivamente un simulador, nuestras mejores opciones siguen siendo «Gran Prix 3» o «F1 2000», puntales del subgénero de las carreras de fórmula 1 y que, visto lo visto, aún no han sido destronados. «Warm Up!» es un correcto simulador, pero no llega al nivel de ninguno de los títulos anteriormente mencionados.

Las opciones del simulador son muy completas y no decepcionarán a los forofos



En el modo simulación tenemos que ser cuidadosos a la hora de rebasar a un oponente, ya que una colisión inoportuna podría destrozar nuestro monoplaza y acabar con todas nuestras aspiraciones.



Esto es lo que puede pasarnos si no tenemos cuidado en los adelantamientos; la carrera discurre a velocidades de vértigo y puede ser complicado mantenerse dentro de la pista.




La recta de meta representa una buena ocasión para escalar puestos en la carrera.

«Warm Up!» permite elegir al usuario entre dos modos diferentes de juego

NUMEROSAS OPCIONES

Si elegimos el modo simulador encontramos todas las opciones típicas de este tipo de juegos. Podemos elegir entre cuatro tipos de carreras: la Carrera Rápida nos permite acceder directamente al circuito sin tener que pasar por los entrenamientos, y es el único modo que permite la conexión en red para multijugador –aunque los demás modos aceptan hasta dos jugadores-; el Gran Premio incluye todas las rondas clasificatorias y nos da la oportunidad de pasar por el garaje para variar nuestros reglajes; el Campeonato sirve para llevar a cabo una temporada completa y guardar nuestras evoluciones; y el modo Ghost, en el que se busca superar la vuelta más rápida que hayamos conseguido, representada por un coche fantasma al que debemos perseguir. El corazón del juego es el Gran Premio, que consta de una vuelta de presentación y reconocimiento del circuito, entrenamientos libres, una ronda de clasificación, una sesión de Warm Up! y la carrera propiamente dicha. Dentro del modo simulación también podemos acceder al menú garaje, donde podremos elegir y modificar todos los parámetros y reglajes de nuestro bólido mediante cinco submenús: Reglajes Generales, que nos permite elegir el tipo de neumáticos y su presión, el equilibrio de los frenos, el tamaño del tanque de gasolina y la estrategia de paradas en boxes; Reglaje de las Suspensiones, para elegir la altura y el ángulo de caída de los trenes delantero y trasero, la altura de la carrocería y la barra estabilizadora; el menú Reglajes Aerodinámicos y Caja de Cambios nos da la oportunidad de posicionar nuestros alerones, seleccionar la caja de cambios más adecuada, el límite de giro y todas las curvas de rendimiento, aceleración y viraje. Como veis, las opciones del simulador son de lo más completitas y no decepcionarán a ningún forofo. En el modo arcade, encontramos menos opciones y más acción, ya que está diseñado para empezar a correr sin dilación.

VELOCIDAD VERTIGINOSA

Los gráficos son correctos aunque no destacan ni por su realismo ni por su espectacularidad. El problema es que todos sus hallazgos visuales o tecnológicos han aparecido previamente en otros programas. Tal vez resulten un poco limitados para un simulador que pretenda competir con el resto, pero funcionan estupendamente para ilustrar el modo arcade –en modo de alta resolución los gráficos son más que aceptables– sin disminuir un ápice la fluidez de las evoluciones de nuestro bólido. Aunque los requisitos especificados no son elevados, si queremos disfrutar del programa en todo su esplendor gráfico vamos a necesitar una máquina bastante potente, ya que en los modos de alta definición resulta bastante frecuente observar molestos clippings cuando la pantalla se llena de bólidos.

En resumen, «Warm Up!» no destaca por su originalidad ni por su acertada factura técnica; tampoco sorprende por las excelencias de su modo simulación ni las numerosas opciones que ofrece. Ahora bien, consigue despuntar por su acertada concepción, que ofrece la posibilidad a cada usuario de elegir el modo de juego que más le convenga, es decir, aúna dos juegos en un mismo título.

I.C.C.



Sin llegar a ser deslumbrantes por su calidad o variedad, los efectos especiales son bastante espectaculares, en especial los destellos de luz solar que se reflejan en el coche.

El modo simulación





El modo simulador de «Warm Up!» se inspira en modelos físicos y técnicos muy cercanos a la realidad. Aquí la conducción debe ser cuidadosa -si es que queremos tener alguna oportunidad de finalizar la carrera- y las curvas deben trazarse adecuadamente, ya que cualquier leve golpe puede averiar nuestro monoplaza y acabar con nuestras aspiraciones de acceder al pódium. Hemos de tener en cuenta también las revoluciones a las que ponemos el motor para evitar dañarlo, intentando no pasarlo mucho de vueltas.



El modo arcade

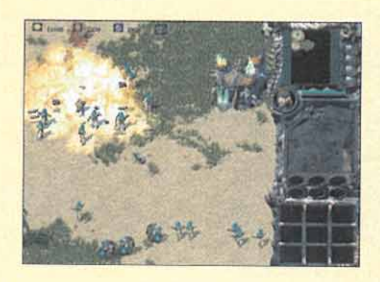


El modo arcade, sin embargo, está inspirado en un clásico de la talla de «Vroom» y orientado fundamentalmente a aquellos usuarios que huyen de complicaciones y sólo buscan diversión a raudales. Esta forma de juego pretende ser dinámica, sencilla y muy divertida, ya que aquí no importan los reglajes –que son automáticos–, ni las paradas estratégicas en boxes; aquí lo único importante es acelerar y adelantar a todos tus oponentes.



Punto de Mira

- Compañía: **PHANTAGRAM**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



La característica principal que «Kingdom Under Fire», el nuevo trabajo de la compañía coreana Phantagram, ofrece como carta de presentación es la mezcla de dos de los géneros más populares entre los aficionados: estrategia en tiempo real y rol. Desgraciadamente, esta idea que en principio ofrecía muy buenas perspectivas, al final, no se ha concretado con la corrección esperada y el juego no ha podido desarrollar todo su potencial.

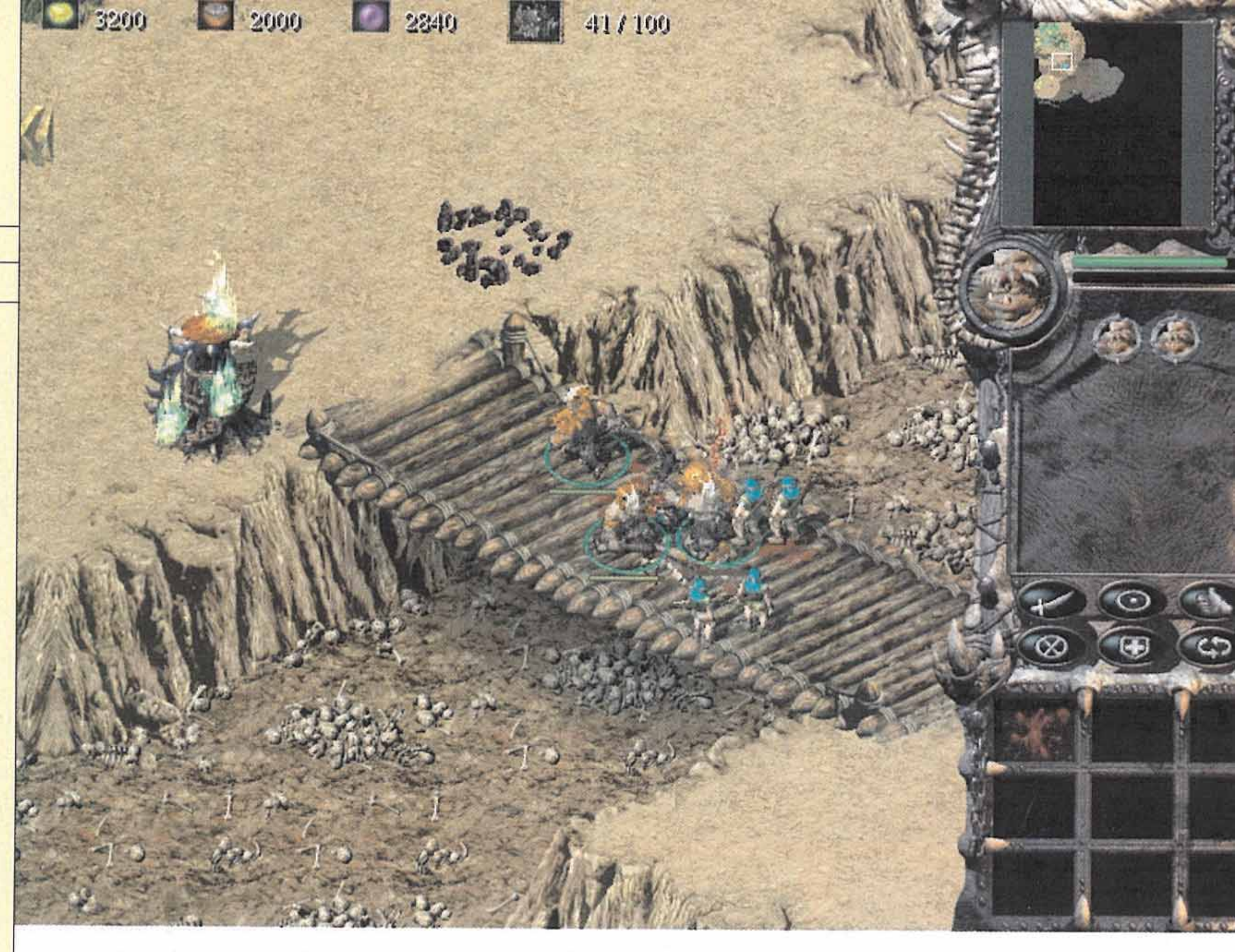


CPU: Pentium 200 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 900 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** Sí (Internet, red local)

TECNOLOGÍA:	65
ADICCIÓN:	69

Considerando que se trata de un juego 2D su acabado gráfico es realmente precioso. La imposibilidad de grabar libremente las partidas es un fallo imperdonable en un juego de estrategia en tiempo real. La mezcla de rol y estrategia aumenta la variedad del juego y enriquece su jugabilidad.

puntuación total **65**



Kingdom Under Fire

Déja vu

El argumento de «Kingdom Under Fire» gira alrededor de la ya clásica lucha entre el bien y el mal, encarnados, respectivamente, por el bando de los humanos y sus aliados, y el de los orcos y los suyos. Cada bando está dirigido por varios héroes legendarios que poseen abundantes poderes y habilidades especiales, y, en la práctica, toda la historia se va desarrollando alrededor de ellos y sus acciones. En este sentido hay que destacar que, a diferencia de lo que suele ser habitual en los juegos de estrategia más recientes, la historia que se cuenta está muy elaborada y tiene mucho que ver con la acción que se desarrolla durante el juego. Así, a medida que vayamos progresando por la única campaña incluida en el juego nos iremos viendo envueltos en una complicada historia de alianzas y traiciones que determinarán directamente cuáles serán nuestros objetivos en cada misión. Aunque, por supuesto, esta historia está repleta de todos los tópicos de la fantasía heroica, lo cierto es que no resulta menos interesante y entretenida por ello.

JUNTOS PERO NO REVUELTOS

En cuanto al sistema de juego, como ya se ha dicho, «Kingdom Under Fire» combina las características de dos géneros distintos aunque, eso sí, siempre en momentos diferentes del juego. En concreto, la mencionada campaña incluye doce misiones para cada bando, nueve de estrategia en tiempo real y tres de rol.



Tendremos que recolectar oro, hierro y maná de sus respectivas minas con nuestros peones.

Por lo que se refiere al apartado estratégico, lo primero que llama la atención es su tremendo parecido con lo que pudimos ver en la serie «Warcraft». Y no sólo por su ambientación fantástica o su aspecto gráfico sino también por los diseños de edificios y unidades, o, en general, por todo el sistema de juego. Se trata una vez más de recolectar tres tipos de recursos, en este caso oro hierro y maná (una especie de "combustible mágico"), con nuestros peones para poder construir con ellos estructuras y

La deuda de «Kingdom Under Fire» con Blizzard, y en concreto con sus series «Warcraft» y «Diablo», es realmente grande



Los diseños de los diferentes edificios es bastante original, y además están muy detallados.

unidades. Precisamente entre estas unidades nos encontramos con caras tan "familiares" como las de los soldados, arqueros elfos, caballeros, magos, clérigos, enanos con explosivos o globos espía, en el bando de los humanos, o bien las de orcos, ogros, dragones o muertos vivientes hechiceros en el de las razas malvadas. Desmarcándose del juego de Blizzard, estas unidades tendrán un sistema de experiencia que hará que aquellas que sobrevivan a un combate mejoren notablemente sus habilidades defensivas y ofensivas, y esto se aplica tanto para las unidades normales como para los tres héroes que podemos manejar en cada bando. Desgraciadamente estos héroes van pasando junto con sus puntos de una misión a otra, de manera que cuando nos acercamos al final de la campaña son mucho más poderosos de lo recomendable para mantener el juego equilibrado.

Por lo que respecta al sistema de juego, lo cierto es que «Kingdom Under Fire» es un juego bastante complicado, pero no como sería de



Tanto los textos como los diálogos han sido traducidos al castellano, y para estos últimos se han utilizado unas voces curiosas pero efectivas.



Los combates de magos van acompañados por unos espectaculares efectos luminosos.





Cuando aumenta el número de combatientes, los enfrentamientos se pueden volver muy confusos.

Las partidas sólo pueden grabarse entre misión y misión, un handicap insuperable en un juego de estrategia



A veces nuestras unidades tienen problemas para encontrar una ruta libre de obstáculos.

esperar por culpa de la inteligencia artificial de los enemigos, que en realidad es bastante pobre, sino por un problema que hay que calificar de grave. Resulta que sin que se sepa muy bien por qué motivo los chicos de Phantagram han decidido no incluir la posibilidad de grabar la partida durante su desarrollo, de forma que sólo podremos grabar nuestros avances si completamos con éxito la misión. Esto, que ya resulta sorprendente en un juego de estrategia, roza los límites de lo ridículo al descubrir que las misiones de la campaña se desarrollan siguiendo un script, una especie de guión previo, y para completar la mayoría de ellas tenemos que enfrentarnos a un héroe especialmente poderoso o a una horda de enemigos en una épica batalla final. Resulta fácil comprender que tras llegar por cuarta vez consecutiva al final de una misión, lo que fácilmente puede llevar más de dos horas, sólo para ser derrotado y tener que volver a empezar desde el principio la cosa abandona el terreno de lo meramente complicado y salta de lleno en el de lo frustrante. En cualquier caso, aparte de éste y otros problemas, como por ejemplo la facilidad de nuestras unidades para quedarse atascadas en los pasos estrechos al desplazarse de un sitio a otro, el principal defecto de «Kingdom Under Fire» en apartado estratégico es su tremenda falta de originalidad y es que aunque el juego utilice elementos probados con éxito con anterioridad en decenas de ocasiones, en realidad no aporta nada nuevo que le dé una mínima sensación de frescura.

ROL DIABÓLICO

Durante las misiones de tipo rol, podremos controlar entre uno y tres personajes, siempre de entre los héroes asociados a cada bando, para con ellos recorrer un mapa matando todos los enemigos que nos encontremos y recogiendo muchos y muy diferentes objetos. Estos objetos se conservarán cuando el héroe vuelva a las misiones estratégicas, aumentando su poder y dando además una sensación de continuidad a toda la campaña. Dentro de que este planteamiento resulta muy similar al del archipopular «Diablo», lo cierto es que la idea de mover a los protagonistas del juego entre misiones estratégicas y de rol resulta bastante interesante. Desgraciadamente tampoco esta parte del juego está libre de fallos y es que, en general, las misiones incluidas resultan demasiado sencillas para el nivel de poder con el que nuestro héroe accede a ellas, por lo que el desafío ofrecido es mínimo. El intento de solucionarlo mediante trampas de muerte instantánea no hace sino agravar el problema, a causa de la ya menciona imposibilidad de grabar las partidas durante su desarrollo.



Algunos de los hechizos, como, por ejemplo, esta lluvia de meteoritos, poseen un poder devastador.

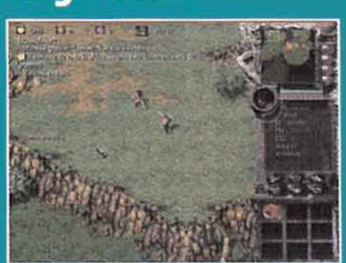
UN JUEGO PRECIOSO

Probablemente uno de los apartados más interesantes de «Kingdom Under Fire» sea el gráfico, y es que si bien es cierto que los sprites bidimensionales de sus escenarios y unidades no suponen ninguna novedad tecnológicamente hablando, sí que resultan de los más cuidados y detallados de los que hemos podido ver en un juego de estrategia en 2D. Además el ambiente fantástico se refleja perfectamente tanto en los diseños de las criaturas como en los de los edificios, y si a ello añadimos los abundantes efectos luminosos de todo tipo que hacen que el uso de la magia se convierta en una fiesta de luces y colores, obtenemos como resultado un juego realmente precioso y espectacular.

La única pena es que la resolución en pantalla no pueda ser superior a 800x600, ya que el elevado número de unidades manejadas hace de ésta una característica muy necesaria. «Kingdom Under Fire» es, en resumidas cuentas un juego de rol con características interesantes pero que sufre de una grave falta de originalidad. No es que el juego sea malo, por así decirlo, es que no ofrece casi nada que no hayamos visto con anterioridad, y hace bastante tiempo, además.

J.P.V.

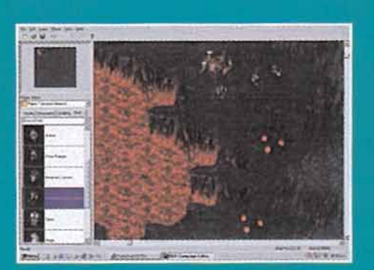
Siguiendo el guión



A diferencia de otros juegos de estrategia, el argumento de «Kingdom Under Fire» no se desarrolla sólo en las escenas cinemáticas situadas entre misión y misión, sino que a lo largo de las propias misiones podremos presenciar acontecimientos de crucial importancia que serán escenificados por nuestras propias unidades. Hay que destacar que estos acontecimientos harán muchas veces que los objetivos de nuestra misión cambien sobre la marcha, lo que añade emoción al juego pues hemos de estar preparados para cualquier eventualidad

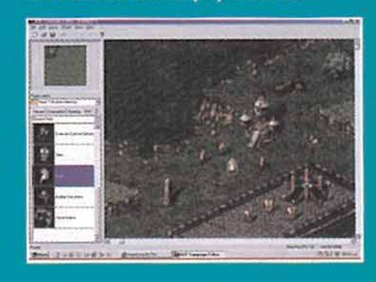
Un juego completo





Si hay que reconocerle algo a este juego es que no viene escaso de opciones. Además de la mencionada dualidad de rol y estrategia de la campaña individual, «Kingdom Under Fire» también incluye un modo de escaramuzas en el que un solo jugador podrá enfrentarse en un buen número de mapas diferentes hasta a siete oponentes computerizados, así como un modo multijugador para hasta ocho personas a través de Internet o de una red local.

Por si estas opciones no resultan suficientes, el juego también incluye un potente editor que permite la creación de todo tipo de mapas. Este editor, como es habitual últimamante en la mayoría de juegos de estrategia, permite crear mapas tan elaborados y detallados como los incluidos en el juego aunque, por supuesto, para poder hacerlos habrá que dedicar una considerable cantidad de tiempo y esfuerzo.



Punto de Mira

- Compañía: **NOVALOGIC**
- Disponible: **PC**
- Género: **ACCIÓN/ESTRATEGIA**



Novalogic ataca de nuevo y tras enseñarnos cómo pilotar los más modernos aviones, helicópteros de corte futurista y los submarinos más avanzados, nos ofrece ahora un nuevo capítulo de su manual avanzado de comando. Tras «Delta Force 2», esta compañía, que se ha especializado en los simuladores, publica una versión mejorada del programa: «Land Warrior».





CPU: Pentium 400 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 200 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** Sí (TCP/IP, LAN)

TECNOLOGÍA:	**80**
ADICCIÓN:	**75**

El motor gráfico utilizado es más adecuado para un juego de estas características. La inteligencia artificial de los enemigos es demasiado escasa. La variedad de opciones multijugador incluidas alarga la vida del juego notablemente.

puntuación

total **75**



Delta Force: Land Warrior

Operaciones Especiales

Delta Force es uno de los comandos de operaciones especiales más renombrados del mundo. Se trata de un grupo de hombres y mujeres especializados en tácticas de combate y con el armamento más sofisticado a su disposición. Son soldados profesionales capaces de asaltar una embajada, acabar con un capo de la droga en mitad de la selva o invadir un campamento enemigo sin producir una sola baja civil.

El "Land Warrior" o "Guerrero Terrestre" es un sistema de armas integrado y de primera generación diseñado para potenciar la movilidad de los soldados de la unidad Delta Force. Debido a su ligereza y resistencia, la armadura modular que protege a los miembros de la unidad aumenta su índice de supervivencia del comando y aporta una protección extra frente a agentes químicos y biológicos. Además de proteger la cabeza de los soldados, el casco de kevlar integra un sistema de protección ocular, un display monocular con información actualizada referente a la misión y un sistema de visión nocturna. En la mochila trasera, los marines portan un ordenador, un sistema de radio, un GPS y una unidad de captura de vídeo. Además, utilizan armas modificadas que incluyen un sistema láser de indicador de distancia, un compás digital, una videocamara y un sistema de visión termal.

La unidad Land Warrior de Delta Force incluye cinco hombres con capacidades muy diferentes. El sargento Cole Harris, apodado "Gas Can", es especialista en demoliciones y asalto con granadas; la oficial Erica Swift –"Mako" para los amigos– es la mejor en lo referente a operaciones submarinas; el teniente primero Rydel Wilson –"Pitbull"– es experto en el uso de ametralladoras pesadas; la sargento Tanaka –"Snakebite"– es especialista en operaciones encubiertas y en penetrar con sigilo en las instalaciones enemigas; por último, el sargento Lonetree –"Longbow"– es un francotirador con excelente puntería y nervios de acero. En cada misión controlaremos sólo a uno de ellos, en función de la especialidad que dominen y el acierto en nuestra elección determinará el éxito o fracaso de nuestra misión.


Las chicas son guerreras. También ellas llevan sus tatuajes y son mortales de necesidad.

Precisión, paciencia y puntería: 3 de las cualidades propias de todo buen Land Warrior.


El m82 es una de las armas más precisas y potentes de las que usa el francotirador.

Los programadores han optado por construir un entorno tridimensional basado en el uso de polígonos

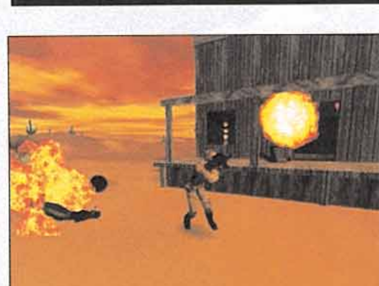

El rifle de asalto, en sus múltiples variantes, será nuestra herramienta más fiel.



La trayectoria de los disparos está siempre visible, cosa que resulta sumamente útil para esquivar los impactos o descubrir el emplazamiento exacto de nuestros enemigos.



Si nos movemos cautelosamente reptando por el suelo, conseguiremos infiltrarnos sin problemas.



El lanzagranadas nos salvará el pellejo en muchas ocasiones a lo largo del juego.



Longbow es un francotirador experto. Es infalible y no hay blanco que no pueda acertar.

El armamento es tan variado como la climatología de las diferentes misiones.

Al comienzo de cada misión, tendremos que infiltrarnos en el territorio enemigo.

Al igual que sus predecesores, «Land Warrior» está concebido como un arcade bélico con grandes dosis de estrategia. La táctica de nuestra misión dependerá del soldado que escojamos, la orografía del terreno, los objetivos que tengamos prefijados, el número y la localización de los enemigos y la existencia o no de rehenes. Elegir correctamente nuestro armamento es esencial si queremos tener alguna posibilidad de completar nuestra misión, algo tan imprescindible como confiar ciegamente en nuestros compañeros. Porque en muchas misiones de las que realicemos vamos a ir acompañados por otro soldado que nos cubrirá las espaldas y nos ayudará a completar determinados objetivos de la misión.

El interfaz gráfico intenta reproducir el sistema computerizado "Land Warrior" de los marines norteamericanos. En la esquina inferior izquierda de la pantalla disponemos de un mapa GPS, que nos indica nuestra posición en todo momento, la de nuestros enemigos y la forma de llegar hasta el siguiente waypoint. Encima del GPS encontraremos información exacta sobre la velocidad del viento y la dirección en que nos golpea, para así poder ajustar nuestra puntería para contrarrestarlo. En la barra inferior encontramos el icono de situación –que muestra si estamos de pie, agachados o tumbados sobre el suelo–, un indicador para el arma seleccionada y otro de ítems recogidos.

El juego se nos presenta como un arcade en primera persona, aunque también podemos jugarlo desde una perspectiva de tercera persona. No obstante, desde un punto de vista técnico, «Delta Force Land Warrior» supone un salto cualitativo con respecto a sus predecesores. Aunque «Delta Force 2» destacaba por la estupenda calidad de sus gráficos, basados en el engine patentado por Novalogic y conocido como Voxel Space, los programadores han optado por construir un entorno verdaderamente tridimensional basado en el uso de polígonos. Esto permite mayor fluidez y resolución en los gráficos, además de eliminar ciertos problemas de redibujado. No obstante, el Voxel no ha desaparecido completamente del engine y ahora se utiliza para aplicar texturas fotorrealistas en el diseño de escenarios. No hay más que observar pantallas de juego en las que aparezcan paisajes de orografía accidentada para comprobar lo que digo, porque algunos de ellos son realmente magníficos.

«Land Warrior» está concebido como un arcade bélico con dosis de estrategia

Respecto a los modos de juego single player, disponemos de doce peligrosas misiones individuales –quizás algo escasas– y las tradicionales opciones de campaña. Por su parte, el modo multijugador incluye múltiples y variados modos de juego. Este ha sido uno de los aspectos más destacados en anteriores entregas, ya que el juego gana en profundidad y adicción con la cooperación entre jugadores humanos. Los modos incluidos en esta versión son el Cooperativo –que permite jugar las misiones single player entre varios amigos–, Deathmatch –single y por equipos–, Rey de la Colina, Captura la Bandera, Busca y Destruye, Ataque y Defensa y Flagball.

«Land Warrior» es un buen juego, adictivo y bien realizado, aunque dista mucho de ser un *titulazo* por culpa de un notable problema, referente a la escasa inteligencia artificial de los enemigos. Si avanzamos reptando por el suelo, es sumamente sencillo infiltrarnos en territorio enemigo y realizar una carnicería sin sufrir un rasguño. Es un juego muy divertido y con buena tecnología que, tras la aparición de «Project I.G.I.» y la llegada de «Operation Flashpoint», ya no destaca del resto por ningún motivo.

I.C.C.

Armamento Supremo





Como ya dijimos antes, los cuerpos de operaciones especiales cuentan con el equipamiento más completo y sofisticado. La variedad del armamento de que disponemos es enorme e incluye armas muy diferentes para propósitos muy distintos. Sólo podremos elegir cinco objetos en cada misión, así que no será mala idea que nos dejemos guiar por las sugerencias del programa al respecto.

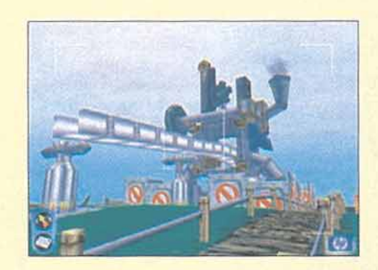
Entre el armamento disponible encontraremos rifles de francotirador (M82A1, M40 y PSG-1), ametralladoras pesadas (M249, FN Mag light), rifles de asalto (M4, G11, Steyr AUG, AK-47, OICW), armas especiales (lanzagranadas MM-1, escopeta Pancor Jackhammer y rifle submarino UAW), subfusiles (MP5-SD, UMP y Calico submachine gun), pistolas (H&K 45 SOCOM / SD, Glock 18 submachine Pistol, pistola submarina P11) y explosivos (AT-4 anticarro, minas M18 Claymore o cargas detonadas por radio).

Eso sin contar el equipamiento por defecto, con potencia suficiente como para montar una buena "fiesta" en las líneas enemigas, que nos acompaña en cada nueva misión (granadas de fragmentación, marcador láser para ataques aéreos, prismáticos y cuchillo reglamentario).





Compañía: **BULLFROG**
Disponible : **PC**
Género: **ESTRATEGIA**



Vuelve el simulador de parque de atracciones por excelencia. Y es que el subtítulo de Inc. no es ni gratuito ni publicitario. En esta ocasión la vertiente empresarial se ha potenciado hasta extremos que nos exigirán una estrategia de auténtico tiburón financiero. La potenciación del entorno 3D y el editor de montañas rusas son las atracciones estrella de un juego que resulta entretenido, original y divertido como pocos juegos de su género.

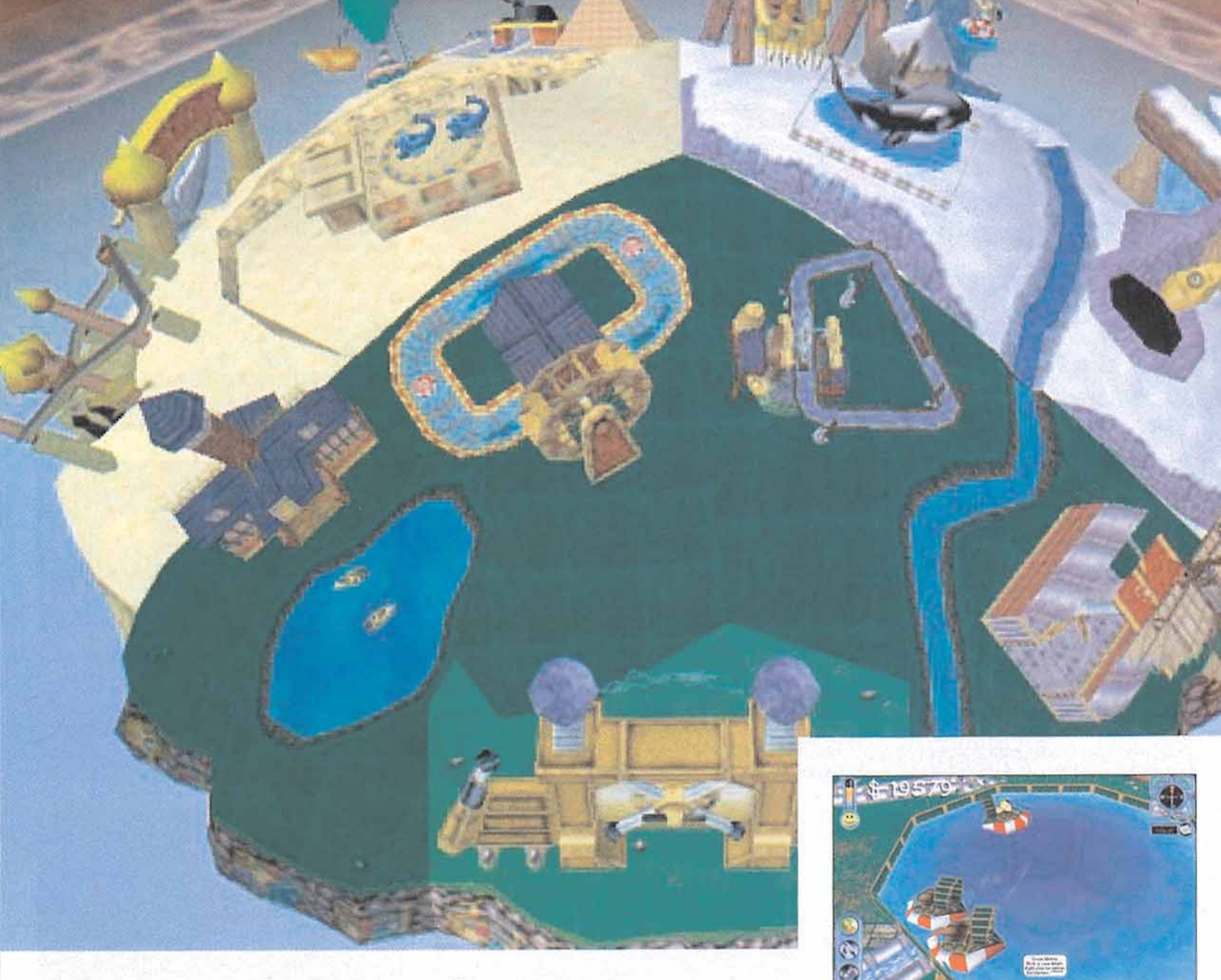


CPU: Pentium 233 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 360MB • **Tarjeta aceleradora 3D:** No (recomendada Direct3D) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	65
ADICCIÓN:	89

Incorpora una acusada vertiente empresarial que lo hace todavía más divertido. Las texturas, los personajes y los polígonos son muy simples. Es una lástima que los textos estén en inglés. Interfaz fulgurante y entorno 3D, ideales para aumentar la jugabilidad.

puntuación total **84**



Theme Park INC

Construye, diviértete y vencerás

Ahora que en nuestro país se han puesto de moda los gigantescos parques temáticos parece el momento oportuno para formar a nuevos profesionales de la industria del entretenimiento. Terra Mítica o Port Aventura van a necesitar ingentes cantidades de personal y entre ellos seguro que buscan algún ayudante de dirección. Olvidaos de masters y cursillos, «Theme Park Inc.» será vuestra mejor academia, pues aprenderéis cómo construir y gestionar un parque de atracciones con tal cantidad de funciones que si por un casual os ofrecieran la dirección de Disney World, os resultaría aburrida.

CON MIL OJOS

Los que ya hayan conseguido excelentes resultados financieros en «Theme Park World» sólo tienen que preocuparse de adaptarse a las nuevas exigencias empresariales que comentaremos más adelante. Para los que se atrevan a entrar en la profesión por primera vez, vaya por delante que el periodo de aprendizaje no pasa de leerse el manual y practicar con el primer parque. El objetivo final del juego es llegar a convertirse en el nuevo director del holding que ha absorbido a Theme Park Inc. Para ello hay que ir superando fases en las que tendremos que cumplir un objetivo de índole financiera o comercial; expandir las instalaciones del parque, obtener una determinada cantidad de ingresos, tener una media de visitantes, contratar personal, etc. En definitiva, nuestras obligaciones empresariales serán de lo más variadas, pero la forma de obtenerlas es básicamente la misma; tomarse el escenario del parque de atracciones como si fuera la base o fortaleza de un clásico juego de estrategia. Y es que será la construcción de atracciones, tiendas y otros servicios, la contratación del personal, la gestión de los recursos –precios de las atracciones, inversiones en investigación, etc.–, el control de las finanzas y el diseño de las montañas rusas –con laboratorios de investigación incluidos– las funciones que no nos dejarán respirar ni un segundo, sin olvidar que será imprescindible estar entrenados en el difícil arte de controlar decenas de cosas a la vez, habilidad sólo al alcance de los expertos en el género.

La posibilidad de recorrer en perspectiva subjetiva las instalaciones no es sólo una concesión a la galería

La interfaz de control es sencilla e intuitiva, con enormes iconos que dan acceso a todas las acciones. La primordial es la construcción de las sendas necesarias para interconectar las atracciones. En el centro de mensajes controlamos los mensajes de correo electrónico y órdenes de los jefazos. El menú de atracciones es la auténtica piedra angular del juego, con multitud de atracciones de pista, tiendas,

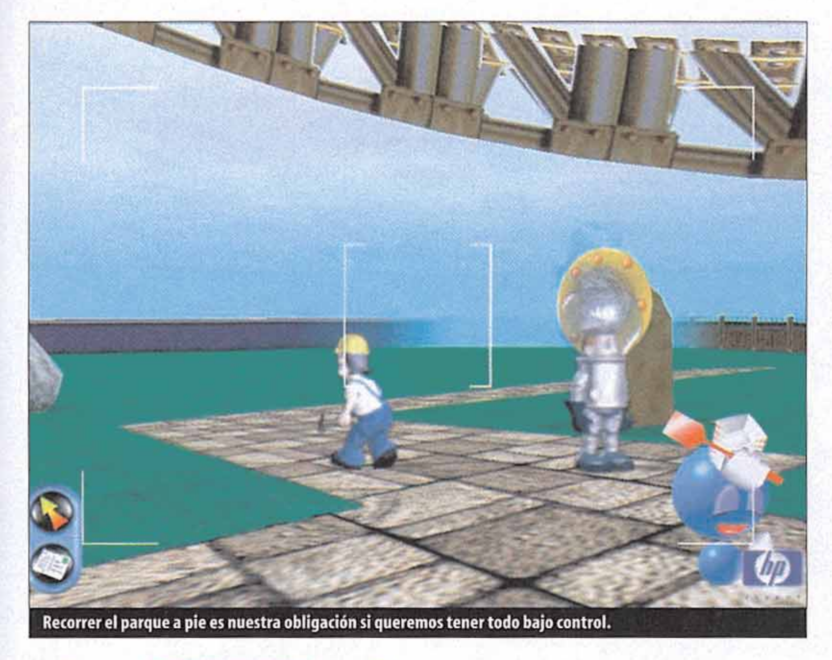
Los parques se clasifican por temáticas que van desde la época árabe al mundo oceánico.



Los mecanismos de las atracciones son un prodigio de complejidad mecánica.



Las montañas rusas con agua permiten muchos menos malabarismos con el trazado.

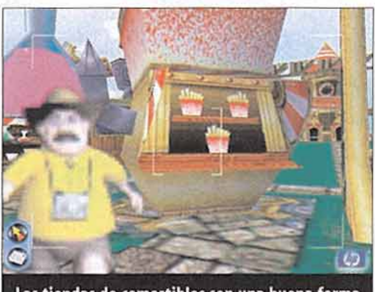


Recorrer el parque a pie es nuestra obligación si queremos tener todo bajo control.



Cuando se estropea una atracción se cierra y un operario empieza la laboriosa reparación.

Esta segunda entrega de la serie «Theme Park» no decepcionará a ninguno de sus seguidores



Las tiendas de comestibles son una buena forma de aumentar los ingresos.



Podemos forzar algunas atracciones de nuestro parque y que funcionen a un ritmo más elevado.



El estado de las taquillas marca el éxito o el fracaso de nuestra gestión.

casetas de juegos, las instalaciones de servicios tanto para el público, con aseos y quioscos de información en primer lugar como para el personal, una sala de descanso es imprescindible para evitar los problemas a bordo. Las vallas, árboles, fuentes son elementos decorativos no exentos de valor, pues aumentan el grado de ánimo del público. La selección de personal es fundamental, puesto que es imprescindible contratar payasos, vigilantes, mecánicos, ingenieros, jardineros y barrenderos. La elección entre varios candidatos, los sueldos, las zonas de influencia y la formación serán tareas claves. Ahora bien, no hay que olvidar el completo estudio del comportamiento de los visitantes, pues conocer su grado de satisfacción, si se divierten o se aburren y en que atracciones, es fundamental para entender hacia dónde debe dirigirse nuestra estrategia. Por último, todas las vertientes empresariales; las finanzas, los préstamos, los objetivos, los retos y todo ello dirigido a la cartera de acciones, balance de nuestro progreso en el juego, pues sólo cuando tengamos el 51 por ciento de la acciones podremos llegar al codiciado puesto de director general.

ENTORNO 3D

El parque temático se controla visualmente desde una perspectiva cenital que gracias al zoom se trasforma en una perspectiva tridimensional con controles de rotación. Más espectacular aún resulta la cámara subjetiva, con la que podremos pasear por el parque como si estuviéramos allí mismo, como "Pedro por su casa", vamos. Esta posibilidad de recorrer "in situ" las instalaciones no es sólo una concesión a la galería, sino que juega un papel fundamental en la jugabilidad, ya que sólo con esta visita subjetiva podemos controlar la altura de los raíles de las montañas rusas, el estado de las atracciones, el comportamiento del público, el trabajo de la plantilla, etc. El entorno 3D está más dirigido a lo práctico que al aspecto visual, pues a pesar de divertirnos con la impresionante imaginería de las atracciones, la aplicación de las texturas, los fondos, los polígonos y los personajes son aspectos que no pasan de un simple esbozo que, en cualquier caso, es más que suficiente en esta lid.

Lo que técnicamente no se ha descuidado ha sido el sonido, y cuando accedemos a los entornos 3D, la reproducción con efecto posicional interactivo de DirectSound 3D hará que giremos la cabeza, sobre todo cuando subimos a las montañas rusas.

Es inexplicable que no se hayan traducido a nuestro idioma los textos en pantalla, puede ser un serio problema para los que no dominan el inglés. Por lo demás, «Theme Park Inc.» cumple sobradamente con todas las expectativas creadas en los dos años transcurridos desde la publicación del primer «Theme Park World», y entusiasmará a la legión de fanáticos de la serie, además de enganchar irremediablemente a todo aquel que se decida a atravesar las puertas de un mundo que os sorprenderá al ritmo frenético de sus increíbles montañas rusas y sus impagables cuentas de resultados finales.

A.T.I.

Parque en internet



Una de las novedades más geniales de «Theme Park Inc.» reside en la creación de la sana competencia a través de Internet. En efecto, podemos enviar un e-mail con una foto (tomada desde un vagón en plena vorágine de montaña rusa o desde la cámara subjetiva) de nuestro parque a cualquier amigo que comparta nuestra pasión por la industria del entretenimiento. Próximamente también será posible volcar y bajarse diseños de montañas rusas en www.themepark.ea.com, una web de lujo de recomendada visita para disfrutar de Macromedia Flash 5 en su máximo esplendor.

A ver quién se atreve a subir



Las montañas rusas siempre han ejercido sobre nosotros una irresistible atracción, seguramente por la mezcla del deseo de tener sensaciones fuertes (liberar adrenalina) y el terror a las alturas (¿alguien duda que somos animales terrestres?). Quién más quien menos habrá deseado diseñar un trazado con interminables loopings y unas cuestas de las que se la juegan al estómago. Pues bien, «Theme Park Inc.» es la oportunidad que estaban esperando todos los aprendices de la ingeniería mecánica enfocada hacia el mareo total en los parques de atracciones.

Sin nada que envidiar al especializado «Rollescoaster Tycoon», este editor de montañas rusas dispone de todas las herramientas necesarias para poner en pie al vértigo hecho metal. Construcción de so-



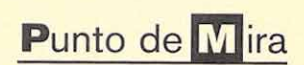
portes a distinta altura, niveles superpuestos, loopings enrevesados al límite de la ley de la gravedad, soportes giratorios, railes con distintas curvaturas, etc. En suma, que el límite lo pone vuestra destreza en ingeniería.

Claro está que se puede emplear la cámara subjetiva para comprobar el asentamiento sobre el terreno, la altura de cada soporte o el trazado de los raíles superpuestos.

Y el premio a nuestro duro trabajo diseñando la montaña rusa definitiva es evidente, podremos subir en los trenes para disfrutar como locos desde el primer vagón de nuestra obra de arte.

Si no aguantáis, siempre podéis desviar la vista hacia atrás o a los lados o taparos los ojos con las manos. Pero no olvidéis que la montaña rusa tiene que ser lo más emocionante posible para gustar a los clientes.





- Compañía: **SEGA / AM2**
- Disponible: **DREAMCAST**
- Género: **LUCHA**



En lo que parece un intento por poner el mayor número posible de cartas sobre la mesa, Sega nos ofrece una conversión directa de una oscura recreativa de 1998. ¿Puede «Fighting Vipers 2» destacar en una plataforma donde el listón de los juegos de lucha quedó por las nubes desde el principio? A duras penas.



SE RECOMIENDA: 1 ó 2 jugadores • Tarjeta de memoria.

TECNOLOGÍA:	50
ADICCIÓN:	60

Como juego de lucha, «FV2» no ofrece nada que supere a otros títulos de Dreamcast. La armadura es una propuesta interesante que aporta cierta variedad al limitado sistema. La conversión a Dreamcast muestra prisa y dejadez, sin ningún elemento que alargue la vida del juego más allá de unas horas.

puntuación

total **55**

Fighters Vipers 2

Paso en falso

Cuando menos es cuestionable la decisión de Sega de convertir a Dreamcast una de las recreativas menos conocidas de su división R&D 2. Aparecida exclusivamente en Japón hace 3 años para la placa Model 3, «Fighting Vipers 2» nunca llegó a lograr el éxito del por entonces estandarte de la lucha de Sega, «Virtua Fighter 3». Su simplista y limitado control y un reparto de luchadores poco afortunado le impidieron (y le impiden) ser algo más que un vulgar representante del género.

«Fighting Vipers 2» mantiene las principales innovaciones que introdujera la primera parte (en Model 2 y Saturn) allá por 1995: un espacio de lucha cercado por muros o vallas, ahora presente en muchos juegos de lucha, y luchadores equipados con armadura inferior y superior, de cuyo estado nos informará un icono en pantalla. En caso de que quede destruida, los golpes encajados nos restarán más vida, pero a cambio ganaremos velocidad. El control sigue el patrón de sencillez de «Virtua Fighter», con un botón para puñetazo, otro para patada y un tercero para cubrirnos.

Presionar los 3 a la vez tras haber perdido toda la armadura desencadenará un Super K.O., especie de level fatality en el que veremos perecer al rival en una escena que resulta algo cómica por su, a menudo, deficiente realización.



El control de juego sigue el patrón de sencillez de «Virtua Fighter» con tres botones básicos.

Las partidas se desarrollan en el estilo más clasico de este tipo de juegos.



El repertorio de golpes disponibles para cada uno de los luchadores es muy limitado.

UNA CONVERSIÓN RÁPIDA Y BARATA

El poco esfuerzo con que ha sido efectuada la conversión se hace evidente en los modos de juego. Además del modo Arcade se ofrecen Versus, Training, Survival y Random, aunque ninguno de ellos aporta algún tipo de variación sustancial a la fórmula. Se agradecen los 5 niveles de dificultad, pero el sistema de combate carece de toda profundidad. El repertorio de golpes por luchador es muy limitado, no hay barra de energía ni recompensas por combos, y el movimiento lateral tan sólo lo fuerza la máquina tras alguna llave, de modo que la acción es esencialmente en 2D. Además, quitando los 3 luchadores ocultos y una insulsa fase de bonus, no existen extras que animen a





El único atractivo del juego radica en la rapidez del sistema de lucha y en su sencillez.



Una buena patada vertical siempre sirve para poner las cosas en su sitio y para encauzar la pelea.

El poco esfuerzo con que ha sido efectuada la conversión se hace evidente en los modos de juego



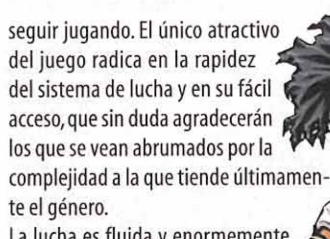
Cada uno de los personajes incluye una detallada ficha en la que se ofrece información sobre él.



El juego presenta los colores vistosos y brillantes tan típicos de los títulos de Sega.



Tampoco destaca especialmente este juego en el aspecto sonoro, con efectos muy típicos.



seguir jugando. El único atractivo del juego radica en la rapidez del sistema de lucha y en su fácil acceso, que sin duda agradecerán los que se vean abrumados por la complejidad a la que tiende últimamente el género.

La lucha es fluida y enormemente accesible, ya que los luchadores enlazan golpes de forma casi automática y sólo es necesario aprender un par de técnicas que son fácilmente aplicables a todos los combatientes. Pero enseguida se hace obvio que los luchadores necesitan más técnicas propias, y el hecho de que tan sólo haya tres botones de control no justifica esta carencia, aunque de alguna forma lo propicie. Del mismo modo, aunque el juego permite desarrollar cierta estrategia de combate, lo más probable es acabar pulsando botones de forma indiscriminada, algo que se ve favorecido involuntariamente por la velocidad de la acción.

En el apartado gráfico el juego mantiene los colores vistosos y brillantes típicos de Sega, así como una animación rápida y fluida a 60 fps. Por desgracia, el título muestra su edad en los picudos modelos poligonales de los personajes, que palidecen al compararlos con los de juegos de lucha de última generación como «Dead or Alive 2». La mayoría de los escenarios son conjuntos de texturas a baja resolución cubriendo un diseño estructural ínfimo, y algunos de los alicientes poligonales que tenía la recreativa, como el esqueleto del Tiranosaurio en el museo paleontológico o los Harriers en el portaaviones han sido incomprensiblemente sustituidos por sprites planos en 2D. El juego muestra sus deficiencias de forma especialmente señalada cuando la cámara adopta un punto de vista exterior al terminar un combate con un super K.O. o expulsando al rival del cuadrilátero. En cuanto al aspecto sonoro, las melodías y voces son mayormente irritantes, y el resto de efectos es material completamente estándar.

Anticuado y superficial para los tiempos que corren, «Fighting Vipers 2» fue un juego de lucha decente que había que haber dejado en la memoria de las recreativas, y cuya conversión a consola tan sólo posee valor para los coleccionistas o curiosos.

Teniendo en cuenta la variedad del catálogo arcade de Sega y la inmensa calidad de los títulos de lucha que ya existían en Dreamcast, es un enigma cómo la compañía japonesa ha decidido lanzar al mercado un producto tan insípido. Frente a títulos de la calidad de «Phantasy Star Online» o «Daytona USA 2001», «Fighting Vipers 2» se asemeja más a un desliz a que a un verdadero producto de tercera generación para una consola como la de Sega.

D.O.P.

Luchadores extremos

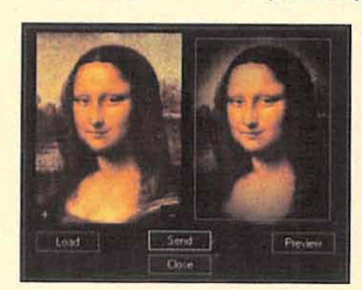


Los Vipers, una banda de jóvenes muy "a la moda" son los protagonistas de la acción en FV2, e incluyen personajes como skaters, patinadoras, rockeros o fanáticos de la BMX. Diseños actuales, desde luego, pero poco apropiados para un juego de lucha. Golpear a los rivales con la tabla del monopatín, la bicicleta o la guitarra eléctrica resulta demasiado excéntrico. Por si esto fuera poco, el juego ofrece algo de información sobre cada personaje, incluyendo sus predecibles gustos musicales. U2, Prodigy y Madonna son del agrado del grupo de los buenos, mientras que Mahler prefiere a Wagner y a Tchaikovsky.



Punto de Mira

Compañía: **OCEANUS / MONTE CRISTO**
Disponible : **PC**
Género: **ESTRATEGIA (ONLINE)**



Es muy grato comprobar como sin previo aviso nos sorprende una compañía y nos muestra un juego que innova en un sector tan elitista como es el de los juegos de mundos persistentes online. Eso es lo que ha conseguido Monte Cristo con «Starpeace», un título que reproduce el mundo de los juegos de simulación económica del mismo estilo de la conocida saga «Tycoon».



CPU: Pentium 133 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 120 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** Sí (Internet, servidores dedicados, TCP/IP, módem, puerto serie)

TECNOLOGÍA:	77
ADICCIÓN:	79

Trae aires de innovación al género ofreciendo un nuevo reto a los seguidores de este tipo de juegos. El interfaz resulta muchas veces demasiado engorroso y poco fluido. El título presenta numerosas opciones que ofrecen una gran variedad.

puntuación total **78**

Starpeace

Construye tu propio imperio económico

«Starpeace» es un juego de estrategia económica en tiempo real, que pretende recrear un sistema económico más o menos contemporáneo. Su principal objetivo es el reproducir la dirección de una empresa, eso sí en planetas del espacio exterior y mientras se interactúa con otros jugadores. El programa nos sitúa en el año 2040, cuando un matemático sueco llamado Markus Blomke descubre un nuevo campo numérico denominado "los números v". A partir de este descubrimiento se baraja la posibilidad de poder construir unos portales dimensionales que llevan a otros planetas. Esto hace que resulte necesaria la creación de un organismo que regule y controle la colonización de dichos planetas. Y será el propio Blomke el encargado de fundar dicho organismo que se dio en llamar IFEL (Fundación Internacional para la Vida Extraterrestre). Tras enviar los equipos de exploración y demostrar que los planetas estaban deshabitados y que contaban con atmósferas idénticas a la de la Tierra, llegaron los primeros colonos que fundaron las primeras ciudades. Estos planetas vinieron a solucionar dos problemas: la escasez de recursos y la superpoblación de la tierra. El IFEL, mientras tanto, trataba de controlar la migración a estos nuevos mundos ofertando tres tipos de visados: Visado de turista, de residente y de inversor (tycoon). Los turistas no pueden establecerse en las colonias ni emprender ningún tipo de actividad lucrativa. Los residentes tienen derecho a trabajar y poseer negocios privados. Los inversores se eligen muy cuidadosamente, ya que IFEL les ofrece 100 millones de dólares con la condición de que estos se inviertan enteramente en las colonias. Es en este momento cuando el jugador entra en acción, teniendo que escoger primeramente en qué mundo va a entrar (servidor) pudiendo escoger entre varios (sí, también europeos). Una vez que hemos seleccionado nuestro futuro mundo, tendremos que determinar qué tipo de visado queremos, si el de visitante o el de tycoon. Si entramos como visitantes seremos tan sólo espectadores y no podremos modificar ningún aspecto del juego. En cambio, si somos inversores primeramente, antes de nada, tendremos que seleccionar a nuestra compañía de proveedores, que será la que determinará con qué tipo de tecnología contaremos y nuestras características como empresa. Se podrá elegir una compañía proveedora de entre las siguientes: Pure Gaba Initiative (PGI), Dissidents, Mariko Enterprises y The Moab. Aparte estarán disponibles otros dos proveedores: Universal Warehouses y Magnacorp; aunque estas tan sólo se recomiendan a jugadores veteranos.

Una vez hecha la elección de nuestro proveedor entraremos en el mundo previamente seleccionado; a partir de aquí tan sólo nos quedará decidir cómo queremos empezar, con qué tipo de negocios y, sobre todo, qué ciudad utilizar como punto de partida. La ciudad influirá notablemente en el tipo de negocios que queramos desarrollar, ya que el éxito dependerá mucho del mercado, es decir de la oferta y la demanda existentes. Contaremos para ello con mas de 300 tipos de construcciones económicas, desde propiedades residenciales e instalaciones industriales hasta torres de oficinas y estaciones de televisión. Se podrá escoger los lugares donde emplazar nuestros edificios, establecer pre-

En un juego como este no podían faltar los medios de comunicación, en forma de periódicos locales.

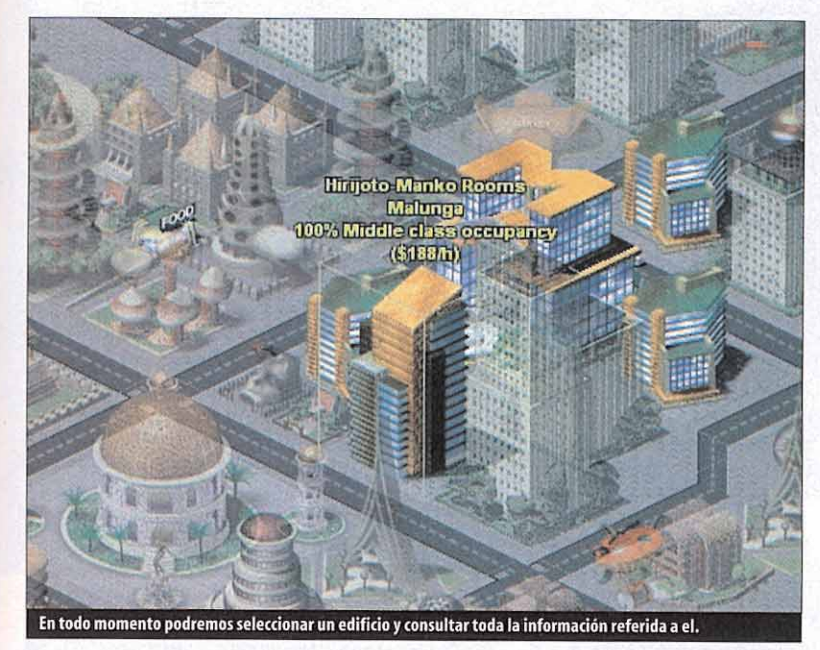


Como se puede observar, el zoom permitido en el mapa es más que suficiente.

Una vez hallamos ganado el suficiente prestigio y carisma podremos intentar alcanzar la alcaldía de una ciudad



Como en toda ciudad, será importante el mantener zonas verdes como parques que oxigenen un poco.



En todo momento podremos seleccionar un edificio y consultar toda la información referida a el.

Esta es la pantalla donde podremos ver el estado de la campaña política para alcanzar una alcaldía.

«Starpeace» cuenta con un avanzado sistema de investigación en multitud de campos


Una vez que hayamos seleccionado un planeta, tendremos que escoger nuestro futuro proveedor.


El primer paso cuando entremos en algún planeta como inversores será construir nuestra central.


Son muchos los tipos de edificios a construir, y de todos los tamaños y colores.

cios, decidir presupuestos comerciales, además de entablar relaciones comerciales con otros jugadores. Pero eso no es todo, ya que sí conseguimos manejar bien el juego y vamos obteniendo el suficiente prestigio y carisma podremos incluso lanzar una campaña política para hacernos con la alcaldía de una ciudad. Y si lo logramos, podremos establecer los impuestos, ofrecer ayudas económicas a las zonas mas necesitadas, controlar las condiciones sociales, amén de diseñar toda la ciudad estableciendo sus zonas de construcción.

MUCHAS OPCIONES

Son muchas, muchísimas las opciones con las que contaremos en «Starpeace», disfrutando así de un gran número de posibilidades a la hora de jugar e interactuar con el resto de jugadores. Todo ello englobado en una interfaz basada en html, como si de una página web se tratara. De hecho, ciertas opciones nos permitirán visitar páginas web dentro del mismo juego. Además de tener las típicas opciones de control y gestión de nuestros recursos, de construcción y del estado de nuestras actividades, podremos consultar todas las noticias que sucedan en el mundo mediante los numerosos periódicos. También contaremos con un chat para comunicarnos con otros jugadores, mapas de todo tipo, sistemas de avisos de mensajes y de llamadas, correo electrónico, un completo sistema de búsqueda de jugadores por parámetros, etc. Por si todo esto fuera poco, «Starpeace» cuenta con un avanzado sistema de investigación en multitud de campos que según vayamos desarrollando nos permitirá la construcción de nuevos edificios. Aunque el principal problema de tantas opciones y de la forma en que están diseñadas es que se pierde fluidez a la hora de interactuar, ya que lleva demasiado tiempo llegar a controlarlas. Otro problema que puede tener el juego es que al estar basado su sistema de menús en una página web, cuando seleccionemos una opción esta tardará un breve tiempo en cargarse, e incluso a veces puede pasar que no se cargue, y debamos actualizar, provocando que todo el proceso de la toma de decisiones y el acceso a la información se vuelva algo engorroso. Por lo que respecta a los gráficos, decir que resultan correctos, sin llegar a destacar en ningún aspecto. No se usan las 3D en ningún momento, lo que significa que no será necesario un gran ordenador.

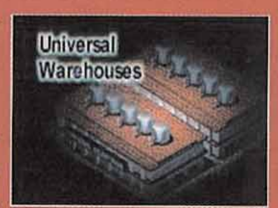
UNA APUESTA ARRIESGADA

«Starpeace» no deja de ser un buen juego, aunque eso sí, destinado a un sector específico de jugadores: Aquellos que disfrutan controlando compañías enteras o ciudades, con todos sus comercios y otros detalles similares. Este tipo de jugadores encontrarán en «Starpeace» un juego fantástico, traducido a nuestro idioma, que además ofrece la posibilidad de poder negociar y relacionarse con otras personas. Aunque resulta en cualquier caso una apuesta arriesgada ya que para jugar hay que pagar una cuota mensual de 10 euros, asunto que puede asustar a cierto tipo de jugadores. Pero qué duda cabe, el dinero que se paga mensualmente se suele recuperar en horas y horas de continua diversión.

X.M.V.

Proveedores "avanzados"

Hay dos proveedores en el juego que sólo son recomendables, por su complejidad, para jugadores veteranos.



UNIVERSAL WAREHOUSE

Universal Warehouses provee de una excelente tecnología de almacenaje y procesamiento. Y la IFEL recomienda encarecidamente la utilización de almacenes en las colonias.

MAGNA CORP

Magna Corp es una corporación especializada en la construcción de complejos gigantescos de estructuras habitables. Tan sólo los inversores que hayan llegado al nivel Paradigma podrán utilizar a este proveedor, que se dedica a la especulación inmobiliaria.

Los proveedores

Antes de entrar en cualquier mundo como inversor deberemos escoger qué proveedor será el que nos suministre la tecnología con la que invertiremos en los nuevos mundos. Esta elección viene a ser como la elección de la clase o "profesión" en juegos como «Everquest» o «Ultima Online». En un principio podremos optar por 4 proveedores distintos, pero una vez que hallamos alcanzado un nivel de veteranía en el juego podremos elegir nuevos proveedores.

PURE GABA INITIATIVE(PGI)

Fundada por las organizaciones más ricas de Europa, el PGI proporciona algunas de las mejores tecnologías disponibles en la actualidad. Esta corporación es ideal para aquellos que busquen una gran eficiencia unida a una gran calidad. Se especializan en industrias químicas, tejidos, edificios residenciales y centros comerciales. Precios muy caros y unas industrias demasiado voluminosas.

DISSIDENTS

Esta proveedora fue introducida personalmente por Markus Blomke para equilibrar el balance político de los territorios de las colonias. La mayoría de su tecnología está pensada para que sea funcional y es ideal para principiantes. Combinan unos precios de coste muy bajos con una gran especialización en las granjas, software, bares y medios de comunicación. Mientras que cuentan con muchas carencias en la construcción de edificios residenciales, minería, metalurgia y en general todas las industrias pesadas.

MARIKO ENTERPRISES

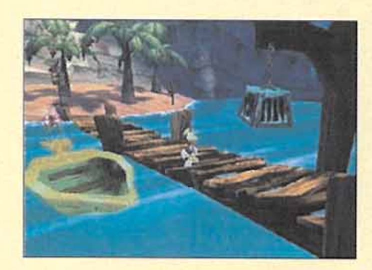
La compañía de Mariko Enterprises ofrece soluciones de alta competitividad basadas en el conocimiento desarrollado por los japoneses en el último siglo. Sus diseños son muy famosos por el bajo número de trabajadores que requieren. Se especializan en la electrónica, las leyes, edificios de oficinas y todo tipo de máquinas y equipamiento para los negocios. Aunque se muestran faltos en el procesamiento de alimentos, los edificios residenciales y medios de comunicación.

THE MOAB

Esta organización es una orden de carácter religioso, fundada el siglo pasado en Texas por un rico inmigrante alemán. The Moab es un estado de pensamiento que sólo se puede alcanzar mediante un ritual sadomasoquista revelado tan sólo a aquellos que abrazan su culto. Esta secta pagó una desorbitada suma a IFEL para poderse expandir a las nuevas colonias. Son los mejores proveedores para industrias mineras y químicas del mundo, amén de estar especializados en los apartamentos de lujo. Por ende los métodos que usan para el procesamiento de comida y sus granjas son motivos de muchas sospechas por parte de algunos sectores de la comunidad internacional.

Punto de Mira

- Compañía: **UBI SOFT**
- Disponible: **PLAYSTATION 2, NINTENDO 64, DREAMCAST,**
- V. comentada: **PLAYSTATION 2**
- Género: **PLATAFORMAS 3D**



A pesar de que ya ha recorrido todas las consolas del mercado «Rayman» llega a la nueva consola de Sony en un excelente estado de forma

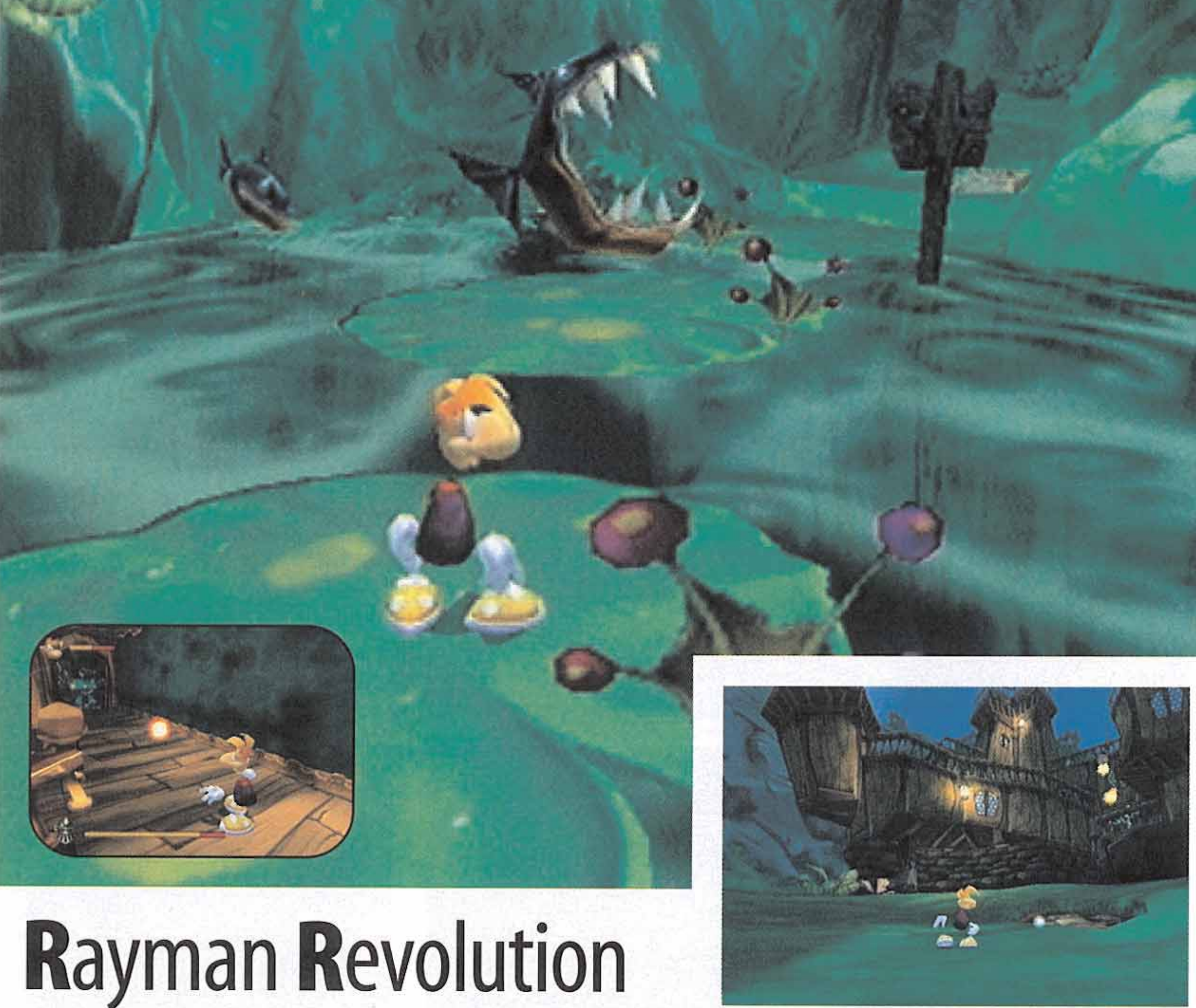


Un jugador. Se recomienda tarjeta de memoria

TECNOLOGÍA:	75
ADICCIÓN:	85

La variedad de acciones posibles así como la gran sencillez del sistema de control hacen de éste un estupendo juego de plataformas. Básicamente es el mismo juego que ya ha aparecido con anterioridad en otras tres consolas. El nivel de dificultad está muy bien graduado, lo que lo hace apto tanto para los pequeños como para jugadores más experimentados.

puntuación total **82**



Rayman Revolution

Vuelve Rayman

«Rayman Revolution» no es más que la enésima conversión del juego de Ubi «Rayman 2» que, tras pasar por PlayStation, Nintendo 64 y Dreamcast, llega a PlayStation 2 con los cambios mínimos necesarios para justificar el cambio de título. Así pues, una vez más nos encontramos ante un estupendo juego de plataformas 3D que, a pesar de estar dirigido a los más pequeños, puede poner en más de un aprieto a cualquier aficionado al género.
Estrictamente hablando «Rayman Revolution» es, como ya se ha mencionado, un juego de plataformas 3D, con todos los elementos clásicos del género, como abundantes enemigos, puzzles de dificultad moderada y, por supuesto, montones de saltos. Pero además también se han introducido otras muchas posibilidades que hacen que su jugabilidad sea especialmente rica. Así, Rayman, el protagonista del juego, puede, entre otras cosas, trepar, planear, o desplazarse por ciertos techos colgando de ellos únicamente por sus manos.



Como todos los juegos de plataformas «Rayman» nos exigirá una elevada dosis de pericia.



Rayman no tendrá ningún problema en saltar al agua y bucear si la situación lo requiere.



El motor gráfico del juego es bastante efectivo, y los efectos luminosos son buena prueba de ello.

Además, en ciertos niveles podremos, por ejemplo, "cabalgar" sobre un proyectil a toda velocidad o incluso practicar el esquí acuático. No obstante, Rayman no posee todas sus habilidades desde el principio, sino que comenzamos el juego únicamente con la posibilidad de saltar y dar puñetazos y, a medida que avanzamos vamos obteniendo el resto. Aunque esto hace que el juego sea en principio más sencillo, a la larga hace que la sensación de progresión sea mayor. En total el juego incluye 25 niveles, la mayoría de los cuales son prácticamente idénticos a los de las otras versiones del juego. La principal novedad en este sentido radica que ahora para cambiar de nivel no recurriremos a un menú estático, sino que accederemos a un nivel central en el que están los "portales" al resto de niveles.
Gráficamente hablando «Rayman Revolution» no aporta demasiado al conjunto de la serie. Es cierto que en determinados aspectos se aprecian algunas mejoras, como en la intensidad y variedad de los colores empleados, en las sombras, que dejan de ser un punto gris en el suelo para convertirse en una silueta generada en tiempo real, o en determinados escenarios en los que los objetos del fondo dejan de formar parte de las texturas para convertirse en entidades 3D; pero en general se nota bastante que nos encontramos ante una conversión directa que no aprovecha todo el potencial de la consola y que, incluso, en ciertos momentos padece algunos problemas de ralentización, aunque, eso sí, de pequeña importancia. En cuanto al apartado sonoro, tanto la música como los efectos del juego son de tanta calidad como siempre. Por otra parte, aunque es cierto que todos los subtítulos se han traducido al castellano, se echa de menos el doblaje de los diálogos a nuestro idioma.
Parece, en fin, que aunque es cierto que aquellos que ya posean alguna de las otras versiones del juego no encontrarán en ésta suficientes novedades como para justificar su compra, los que todavía no hayan disfrutado con él no deberían dejar pasar de largo uno de los mejores juegos de plataformas de entre los que están actualmente a la venta.

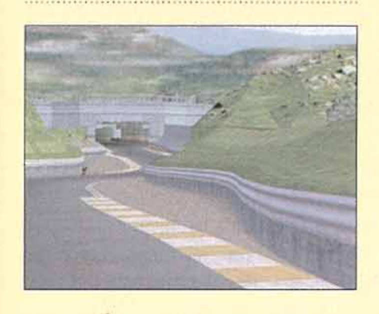
J.P.V.

Punto de Mira

- Compañía: **ATD / ACCLAIM**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**



No es nuestra intención desprestigiar a nadie, pero ATD pierde mucho del crédito, con este juego que no hace honor a la legendaria escudería que representa



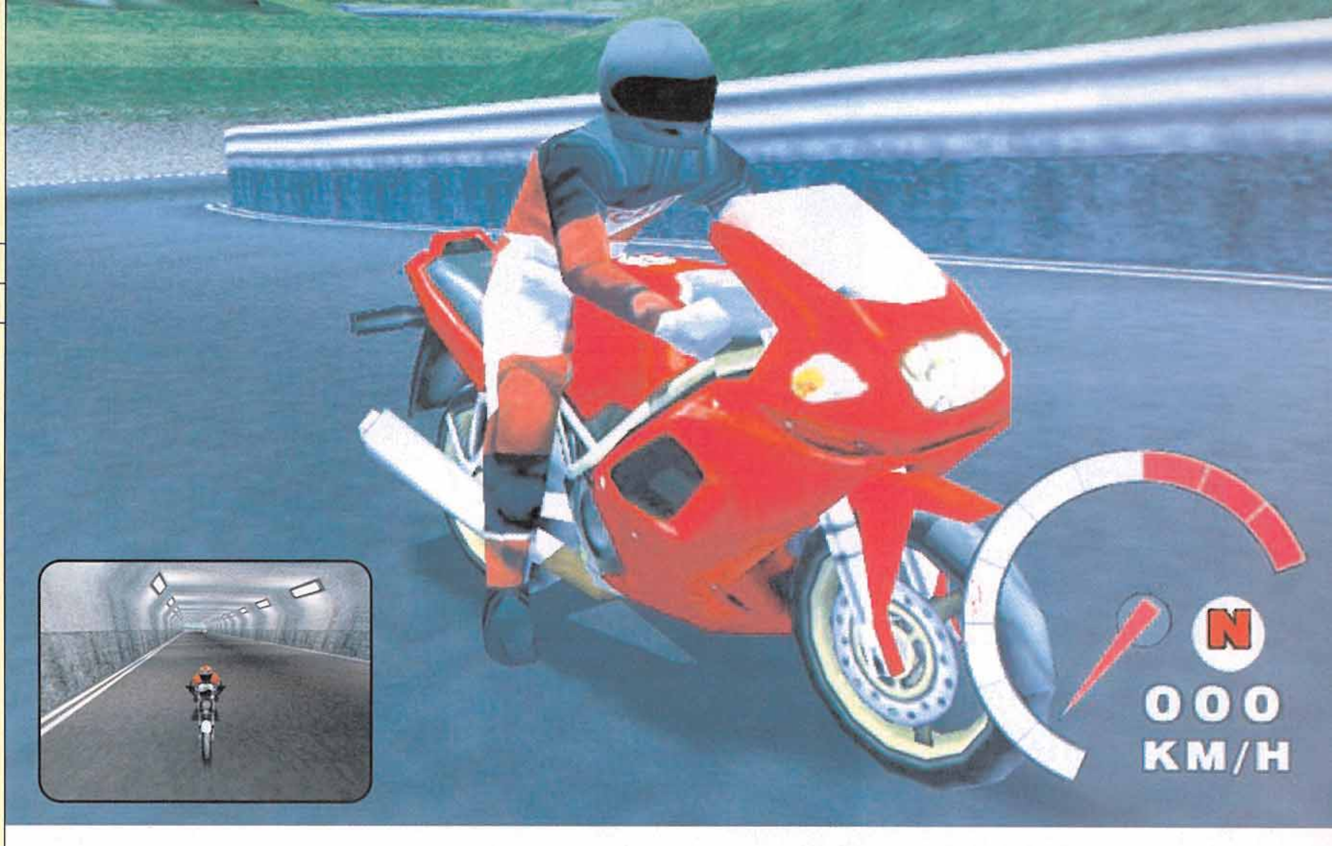
CPU: Pentium 266 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 50 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (Direct 3D 16 MB) • **Multijugador:** Sí (en el mismo ordenador, pantalla partida).

TECNOLOGÍA:	**35**
ADICCIÓN:	**60**

Cien por cien arcade, pero con una pésima realización técnica. Todos los aspectos audiovisuales están por debajo de la media. Ducati debería revisar el resultado final antes de conceder la licencia.

puntuación

total **45**



Ducati World

Afrenta a una leyenda

Tras una primera partida, la idea de considerar como muy deficiente a este producto era lo primero que se nos venía a la cabeza. Menos mal que, posteriormente, ha ido ganando enteros porque, dentro de su mediocridad técnica, resulta, cuando menos, algo jugable. Pero sin duda serán los amantes de las preciosas monturas rojas los que más decepcionados se sientan al comprobar que, a pesar de disponer de un amplio catálogo de modelos y equipamiento el juego resulta completamente plano. Sí, cada moto tiene prestaciones propias en velocidad y aceleración, pero todas se controlan igual, con una sencillez equivalente a montar en patinete en lugar de la habitual doma de estas fieras con una relación superior a los veinte caballos por kilo. Para hablar bien de los gráficos de «Ducati World» habría que remontarse a hace un par de años, porque es poco menos que frustrante encontrar hoy en día unas texturas tan pobres, efectos de iluminación pegados sobre el asfalto y defectos de diseño graves que saltan a la vista incluso cuando se corre a más de 200 km/h. El diseño de los circuitos tampoco mejora las cosas, con fondos bitmap y unas construcciones recreadas a base de pegar polígonos tan desproporcionados como carentes de perspectiva. Este problema de la perspectiva desviada o mal trazada afecta a otros aspectos como la realización de las motos, un auténtico agravio a la belleza visual de los modelos originales. El pilotaje, dentro del más exagerado arcade, ofrece cierta jugabilidad, con una sensación de velocidad suficiente, aunque la colisión de objetos es paupérrima. Hay tres vistas de cámara; subjetiva, con el manillar y la de persecución. Todas ellas tienen un grave inconveniente, el descomunal velocímetro, cuyo inadecuado tamaño y posición estorba la visión como pocas veces habíamos visto en el género. ¿Cómo es posible semejante error? El sonido es pésimo, y ni se acerca al envidiable ronroneo de estas máquinas. Ah, y el modo multijugador se limita a la pantalla partida. No hay forma de compensar la balanza, que se inclina acusadamente hacia los defectos, con la competición al estilo Ducati —que nos hará esforzarnos en ganar las carreras para ir comprando motos más potentes y otros elementos auxiliares—, las repeticiones multiángulo tras la carrera y el aceptable pilotaje cómo únicos elementos en el lado positivo de un programa de poca calidad.

A.T.I



El enorme velocímetro llega a dificultar demasiado la visión del circuito durante la carrera.



Las caídas rozan lo esperpéntico, con un piloto que atraviesa a la moto.



Obsérvense las texturas en la moto, especialmente en la "recreación" de la apertura del depósito de combustible.



Las repeticiones al final de la carrera es una de las pocas cosas salvables en este programa, que no pasará a la historia por su calidad.



Para lograr conseguir las distintas licencias que nos permiten participar en las carreras será necesario superar duras pruebas de pilotaje.

Punto de Mira

Compañía: **SOFTWARE 2000/ VIRGIN INTERACTIVE**
Disponible: **PC**
Género: **SIMULACIÓN**



Estás a punto de convertirte en un gran empresario de la restauración; tienes una maleta llena de dinero y estás dispuesto a invertirlo en el negocio de tus sueños: una pizzería



CPU: Pentium 266 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 600 MB • **Tarjeta 3D :** No • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	60
ADICCIÓN:	40

La idea de partida para el juego es algo rocambolesca y limita su interés. Los gráficos en alta definición son bonitos y agradables. Los requisitos de sistema son excesivos para un juego tan discreto.

puntuación total **50**



Pizza Connection 2

Todo por la pasta

El primer paso es instalarse. Debemos encontrar un local no demasiado caro y que esté situado en una calle suficientemente concurrida. Lo ideal es darnos un paseo por la ciudad hasta encontrar el barrio que más nos guste y que más asequible nos resulte. Una vez alquilado el edificio, tendremos que reformar el interior del local para aclimatarlo a los gustos de nuestra clientela. Podremos elegir la decoración de las paredes, así como el hilo musical que nos acompañará durante las comidas de nuestros clientes.

Con el local aclimatado y debidamente acondicionado, sólo tendremos que contratar a los mejores profesionales para que dirijan el negocio. Por un lado, tendremos que encontrar a un cocinero lo suficientemente solvente como para que nuestros no salgan despavoridos al oler nuestras pizzas. Un cocinero no es capaz de atender un restaurante él solito, así que tendremos que contratar camareros que le ayuden, así como repartidores que se encarguen de atender los pedidos telefónicos. Sólo nos queda elaborar una receta secreta de pizza italiana que haga hablar de nuestras pizzas por toda la ciudad. Este será el secreto de nuestro éxito (o fracaso): los ingredientes que decoren nuestras pizzas. Los ingredientes son muy variados y, en ocasiones, bastante escatológicos. Aparte de los vegetales y hortalizas de toda la vida, podremos incluir otros más sustanciosos, como saltamontes e incluso hormigas.

Como podéis imaginar, «Pizza Connection 2» puede ser definido como un simulador de pizzería y se asemeja en sus planteamientos a otros tantos programas de simulación de distintos aspectos de la vida real. El juego incluye algunas opciones interesantes, como la selección de ingredientes para nuestra pizza -algunos comestibles y otros mucho más dudosos-, los sobornos al alcalde o la contratación de mafiosos para intimidar a la competencia. No obstante, el juego carece de originalidad, ya que se trata de la segunda parte de «Pizza Sindicate», un juego con mucha más gracia e infinitamente más resultón. Además, el interfaz resulta farragoso y complicado de manejar.

En conjunto no está mal, pero tiene un par de defectos imperdonables, como la exclusión de opciones multijugador, o las desorbitadas exigencias que el programa pide a nuestro ordenador. Un producto sólo accesible para los incondicionales de la saga.

I.C.C.


Antes de nada habrá que decidir dónde elegiremos el local para nuestro restaurante.


Lo primero es acondicionar el local. Tenemos que elegir la decoración y hasta amueblar el local.


La zona centro es, con diferencia, la más cara. Hay que buscar un sitio barato pero concurrido.


Conviene erigir nuestro local en una zona que sea transitada por gente ávida de pizza.


Si no contratamos cocineros solventes, nuestras pizzerías estarán siempre vacías.

Punto de Mira

Compañía: **VIRGIN**

Disponible: **PC**

Género: **ESTRATEGIA**



En la línea de «Grand Theft Auto», aunque a años luz de distancia, aparece «Heist», un juego sencillo en su concepción, y poco afortunado en sus resultados finales



CPU: Pentium II a 233 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 110 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	40
ADICCIÓN:	45

Es prácticamente un juego conversacional porque todo se desarrolla en distintas ventanas de diálogo. Los factores de los que depende el éxito de cada misión no son demasiado numerosos y eso puede hacer que el programa resulte monótono. El juego está subtitulado al castellano.

puntuación total **50**

Heist

¿Quién me ha sacado de la cárcel?

Nuestro personaje es un mafioso caído en desgracia, al que acaba de sacar de la cárcel un desconocido que quiere encargarnos un "trabajo". Ya en la calle, tendremos que conseguir dinero para reclutar una banda, hacernos con algo de material, y finalizar el encargo con éxito para conseguir nuevos clientes. Este es, a grandes líneas, el arranque de un juego que a priori promete mucho más de lo que luego cumple. El entorno en el que nos tendremos que desenvolver son distintos escenarios urbanos en perspectiva isométrica, en los que se encuentran representados todos los miembros de nuestra banda, además de los distintos edificios, los policías y los civiles. Con el ratón seleccionaremos a nuestros personajes y les indicaremos puntos de destino. Las acciones que se pueden desarrollar son muy limitadas: investigar un edificio, comprar armas, equipamiento o medicinas y atracar. Si en un edificio, por ejemplo, se encuentra un cliente o un posible miembro de nuestra banda, automáticamente aparecerá un cuadro de diálogo en el que se nos dará la información necesaria sobre el asunto. El problema es que, salvo el desplazamiento, todas las acciones del juego se desarrollan en distintos cuadros de diálogo. Por ejemplo, cuando se investigan las medidas de seguridad de un "fast food", aparece un recuadro en el que una barra nos indica el avance del proceso de investigación, otra el tiempo que nos queda para empezar a resultar sospechosos, y un menú con las condiciones del local: empleados, armas de las que disponen, alarma, caja fuerte y necesidad de transporte para sacar el material. Si decidimos ejecutar el atraco, aparecerá otro cuadro parecido, en el que dos barras irán descendiendo a distinta velocidad (éxito del atraco, tiempo que queda para llevarlo a cabo) dependiendo de una serie de factores (número de atracadores, armas, medidas de seguridad, especialidad de los atracadores, etc.). De esta forma, a pesar de las abundantes misiones en escenarios variados, la mecánica del juego se nos antoja demasiado simple y, sobre todo, demasiado anticuada por el escaso número de opciones de acción y por la ausencia de una intervención más directa del jugador en las opciones existentes (que podrían haberse desarrollado como un pequeño arcade dentro del programa) o de animaciones que al menos representen de una forma entretenida los atracos, las investigaciones de los edificios y los diálogos con otros personajes del juego.

L.E.C.



Casi todos los edificios son víctimas potenciales de un atraco, aunque en algunos será muy difícil.



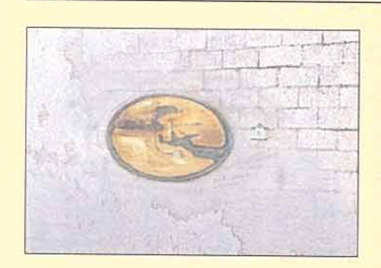
La comisaría del pueblo, un sitio que nos conviene evitar si es que no queremos tener problemas.



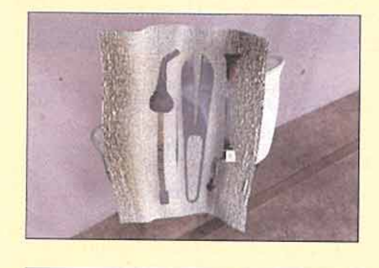
El banco no parece gran cosa, pero seguro que es el edificio con más botín de todo el pueblo.

Punto de Mira

- Compañía: **ARXEL TRIBE / WANNADOO**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULACIÓN**



La presencia de Paulo Coelho en los títulos de crédito no basta para ocultar las abundantes carencias de «La Leyenda del Profeta y del Asesino»

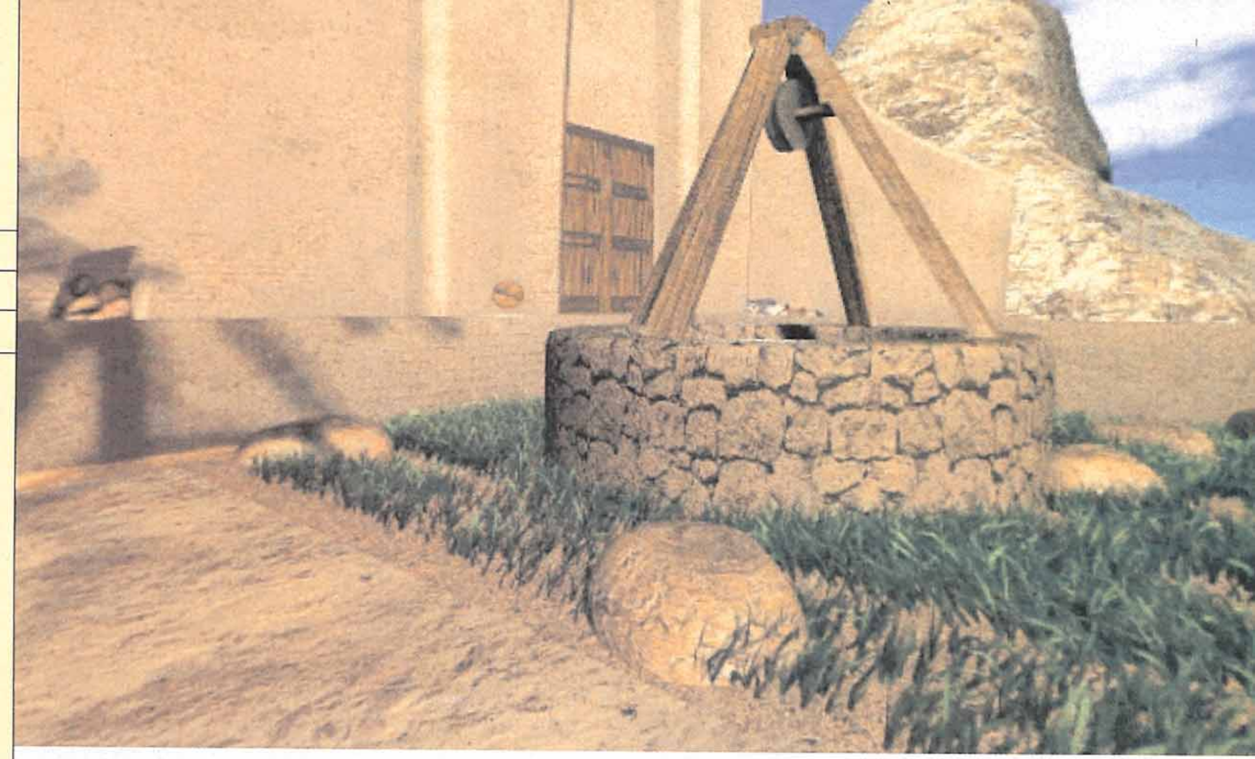


CPU: Pentium MMX 200 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 290 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	58
ADICCIÓN:	45

La dificultad en los puzzles está muy mal ajustada lo que hace que el juego sea muy lento y tremendamente aburrido. Se ha realizado un buen trabajo tanto en la traducción de lo textos como en el doblaje de los diálogos. El sistema de fondos prerrenderizados bidimensionales resulta terriblemente monótono y carente de profundidad.

puntuación total **53**



La Leyenda del Profeta y el Asesino

Mucho cuento

Pavlo Coelho, uno de los escritores actuales de más éxito, ha vuelto a colaborar con una compañía de juegos francesa Arxel Tribe, para desarrollar «La Leyenda del Profeta y del Asesino», una videoaventura que nos sitúa en el año 1249, cuando los últimos señores francos estaban siendo expulsados de Tierra Santa. Nuestro papel será el de Tancredo De Nérac, un antiguo caballero templario que tras renegar de la Orden se dedicó al bandidaje y la piratería en tierras desérticas hasta que oyó hablar de una misteriosa ciudad conocida como Jebus. Esta ciudad estaba siendo construida por los seguidores del profeta Simón de Lancrois, pertenecientes a todas las religiones y todas las razas, y pretendía ser un lugar utópico en el que la corrupción del mundo no tuviera cabida. Tancredo cabalgó hasta este lugar sólo para encontrarlo deshabitado. Su búsqueda para comprender lo que allí había sucedido será nuestra aventura.



Si un lugar es especialmente importante podremos verlo en una "foto" más detallada, aunque sin la posibilidad de mover la cámara.



Como se puede comprobar utilizando la función de zoom incluida, los gráficos del juego poseen muy poca resolución.

Técnicamente el juego utiliza el mismo motor que otros trabajos de Arxel, como «Fausto» o «Ring». Así pues, utilizaremos un vista subjetiva en primera persona y nos desplazaremos de una localización a otra siguiendo una distribución en cuadrícula, de forma que desde un lugar dado podremos desplazarnos hacia cualquiera de los cuatro puntos cardinales. Estos movimientos son instantáneos, sin ningún tipo de transición o sensación de movimiento, por lo que en realidad el juego se reduce a una sucesión de imágenes estáticas. Eso sí, en cada lugar podremos girar 360 grados nuestra "cabeza" con el ratón para mirar en todas las direcciones en busca de objetos que examinar o recoger o de personajes con los que dialogar.

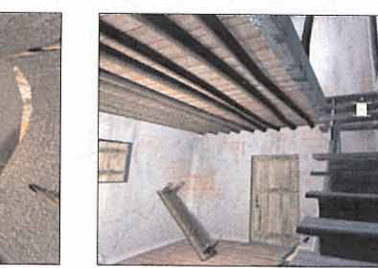
Para poder avanzar tendremos que usar estos objetos en diferentes puzzles, y aunque es cierto que estos no suelen ser más complicados que encontrar el lugar adecuado para cada objeto, lo que sí puede llegar a convertirse en una tarea ímproba es localizar los diferentes objetos, ya que suelen encontrarse en los escondrijos más insospechados.

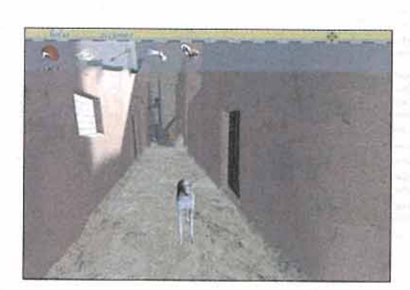
El apartado gráfico, por su parte, también deja bastante que desear. Aunque hay que reconocer que los escenarios 3D están modelados con abundante detalle, su proyección sobre los fondos carece de profundidad y, a la larga, resultan muy monótonos. Además, la ausencia prácticamente total de cualquier tipo de animación en ellos los convierte en poco más que una sucesión de fotografías.

En resumidas cuentas, el principal problema del juego no está en el sistema de juego, ni en el argumento, que posee la riqueza y la magia de todas las narraciones de Coelho. El verdadero problema está en un desarrollo bastante incorrecto, que no se integra adecuadamente con el argumento del juego y que está salpicado de puzzles demasiado fáciles o demasiado complicados, lo que da lugar a un juego confuso y, por lo tanto, frustrante y aburrido.

J.P.V.









CENTRO MAIL
w w
omail.es
PC CD-ROM
BLACK & WHITE
find out who you really are
Compra ya Black & White
en Centro MAIL y
llévate de regalo
un CD-Rom con
el que podrás
activar una nueva
criatura exclusiva
¡El Caballo!
BLACK & WHITE™
PC CD
EA GAMES
LIONHEAD STUDIOS
Promoción válida hasta el 30 de abril o hasta fin de existencias.
© 2000 Lionhead Studios Ltd. Lionhead, el logotipo de Lionhead y Black&White son marcas comerciales de Lionhead Studios Ltd. Electronic Arts y el logotipom de EA GAMES son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE. UU y/u otros países. EA GAMES™ es una marca de Electronic Arts™. Todos los derechos reservados.

Sacrifice

Se alquila hechicero

Tras la muerte del Creador, la Tierra se ha convertido en un lugar peligroso. Destrozada en mil pedazos por el Caído, ahora no es más que un conglomerado de islas flotantes que han desarrollado su propia identidad. Cinco dioses se disputan el trono vacante del Olimpo, y están dispuestos a engañar, asesinar, mentir o robar, con tal de conseguirlo. El lugar propicio para que un hechicero a sueldo haga fortuna...

Producto de terribles mutilaciones y la explosión de maná que surgió a su alrededor, las criaturas de la Tierra se han convertido en horribles monstruos, provistos de devastadores poderes. No es extraño que sólo sepan usar su fuerza o su magia para conquistar territorios. Todas las criaturas obedecen sin rechistar las órdenes de los hechiceros, seres dotados de increíbles poderes mágicos, que comandan ejércitos en la batalla. Los dioses se aprovechan de ellos para unir a su causa las almas de las criaturas que el hechicero controla. A cambio, éstos reciben nuevos poderes mágicos y tropas a su servicio. Los magos no pueden sobrevivir sin maná. Éste se encuentra en las fuentes de maná pero, antes de usarlo, hay que construir un manalito a su alrededor. Una vez canalizado, el hechicero puede desplazar dicho maná consigo, a través de los manafuentines, unas extrañas criaturas que actúan como fuentes de maná portátiles. Los magos emplean el maná para lanzar hechizos, o convertir las almas de las criaturas a la causa del dios que defienden. Para ello convocan a un doctor Sac, que extrae el alma de un fallecido y la lleva al altar del hechicero. Una vez convertida, puede usarse para crear nuevas criaturas. Por tanto, el hechicero debe proteger con su vida los manalitos y los altares, colocando guardianes que los protejan.

CUESTIÓN DE DIPLOMACIA

«Sacrifice» es, posiblemente, uno de los juegos más abiertos que existen. La trama nos coloca en el papel de un hechicero dispuesto a alquilarse al mejor postor. Cada dios ofrece distintos hechizos y criaturas, y el hechicero puede servir a uno o a otro según le interese, pues es libre para cambiar de dios en cualquier momento de la aventura. Aquí es donde entra en juego un término que hemos llamado "diplomacia". El juego está dividido en 46 niveles: 9 niveles para cada dios, más el último, que es común para todos. Tal como se ha comentado, el hechicero puede cambiar de dios en cualquier momento, es decir, puede completar el nivel 1 con James, el nivel 2 con Stratos, el nivel 3 con Pyro, etc. No obstante, existen algunas limitaciones. El juego comienza con un nivel 0 de "diplomacia" para cada dios. Dependiendo del dios que se elija en cada nivel, se suman puntos positivos o negativos a cada dios. Por ejemplo, si se completa el nivel 1 con el dios James, se suma +2 a la diplomacia de James, pero se resta –1 a la de Stratos, y –2 a la de Charnel. Cuando la diplomacia de un determinado dios llega a –4, ya no se pueden elegir las futuras misiones de ese dios. Por tanto, conviene llevar un recuento de los puntos de diplomacia, tal como se explica en la ficha de cada nivel y, en el momento en que dicho valor de un dios en concreto se acerque a –4, realizar una misión a su servicio, para que aumente, a no ser que no se deseen usar sus futuras misiones. Existen también excepciones que son independientes de la diplomacia.

Los niveles 6, 7, 8, y 9 deben realizarse con el mismo dios –u otro de similar inclinación– que el nivel inmediatamente inferior. Es decir, el nivel 6 debe hacerse con el mismo dios que el nivel 5.

Junto a cada misión también se indica sus objetivos principales, los secundarios –aquellos que sólo se descubren en mitad de la misión–, las bendiciones que otorgan algunos dioses si se cumplen ciertas condiciones, y la recompensa que otorgan dichas bendiciones. Debe tenerse en cuenta que las recompensas de resistencia se dan en valores negativos pero, en realidad, producen un efecto beneficioso. Igualmente, en cada nivel se ofrecen ideas para completarlos. Estos consejos no son leyes infalibles, pues cada fase puede resolverse de muchas formas diferentes. Además, existen ciertos factores aleatorios que pueden hacerlas fracasar, como la muerte de ciertas criaturas que den ventajas a otras y, por tanto, se desnivele la balanza.

El rayo de luz marca un punto importante del escenario. Normalmente, se trata de una criatura con la que hay que hablar.




Persephone es la diosa de la Verdad y la Justicia. Sus hechizos son, casi siempre, eminentemente defensivos.



Nuestro familiar particular nos acompaña en todas las misiones, y nos ofrece valiosos consejos que nos ayudarán en la batalla.



JAMES

James es el Dios de la Tierra. Amante de la paz y la tranquilidad, no le gusta meterse en los asuntos de sus fieles, ni que éstos le molesten haciéndole preguntas sobre el origen de la vida. "Vive y deja vivir", es su lema. James proporciona hechizos especializados en la defensa, como la Piel Pétrea o el Muro de Pinchos. Su encantamiento más útil es Espía de Almas, que permite recuperarlas a distancia. Sus criaturas son algo lentas, aunque muy resistentes, y con abundantes habilidades pasivas. Por desgracia, necesitan bastante maná para emplear sus habilidades especiales.

Hechizos básicos: Roca, Piel Pétrea, Espía de Almas, Erupción, Halo de Tierra, Muro de Pinchos, Bombardeo.
Criaturas básicas: Troglodita, Tiratierra, Gárgola, Basilisco, Petrotauro, Icario.

MISIÓN 1: QUOROG

Objetivo Principal: Encontrar la villa de Quorog.
Objetivos Secundarios: Debe sobrevivir al menos un campesino. Destruir las entradas a las cuevas. Encontrar a todos los campesinos supervivientes.
Diplomacia: +2 a James, -1 a Persephone, -1 a Charnel, -1 a Pyro, -1 a Stratos.
Bendición: Dejar a la mayor parte de los dragones con vida.
Recompensa de bendición: +2 a Persephone. +100 al maná o +100 a la regeneración.

Como cabría esperar, al tratarse de la primera misión, es muy sencilla de completar. Muy cerca del principio del nivel, hay una fuente de maná en la que debe crearse un manalito. Los enemigos apenas abundan, por lo que no es necesario protegerlo. Igualmente, invocar uno o dos manafuentines para disponer de maná suficiente.
Tan sólo hay que buscar la villa de Quorog en el mapa. Uno de sus habitantes confesará que están siendo atacados por dragones, lo que nos obligará a destruir las cuevas donde habitan, situadas al norte. Para alcanzar la bendición de Persephone, no hay que matar a los dragones. Esto se puede conseguir atacando las cuevas con las criaturas voladoras.

MISIÓN 2: SOLIS, EL CEMENTERIO DEL DRAGÓN

Objetivo Principal: Someter a Sirocco o profanar el altar del Ragman.
Diplomacia: +2 a James, -1 a Persephone, -1 a Charnel, -1 a Pyro, -1 a Stratos.
Bendición: No matar a Sirocco y matar a Ragman.
Recompensa de bendición: +4 a Persephone. +100 al maná o +100 a la regeneración.

Este nivel puede completarse de dos formas diferentes: matando a la madre de todos los dragones, Sirocco, o profanando el altar del Ragman. Es mucho mejor elegir esta segunda opción, ya que Sirocco, poseída por el hechicero, se unirá a nosotros y, si la diplomacia de Persephone se mantiene alta, nos acompañará en muchas misiones.
Para vencer al Ragman es imprescindible conquistar los manalitos situados más allá de la pequeña lengua de tierra del noreste. Una vez asimilados, conviene dejarlos bien protegidos. Cuando se destruye el ejército inicial del enemigo, renueva sus tropas muy lentamente; es, por tanto, muy importante acometer el primer encuentro con su ejército con el mayor número de criaturas a nuestro servicio. Esto se puede conseguir recogiendo las almas del poblado que hay al sur del inicio.

> Producto de terribles mutilaciones y la explosión de maná que surgió a su alrededor, las criaturas de la Tierra se han convertido en horribles monstruos, provistos de devastadores poderes

MISIÓN 3: TELLURIA

Objetivo Principal: Interrogar a Jadugarr.
Objetivos Secundarios: Destruir los manalitos de Seerix. Profanar el altar de Seerix.
Diplomacia: +2 a James, -1 a Persephone, -2 a Charnel, -1 a Pyro, -1 a Stratos.
Bendición: Completar el nivel.
Recompensa de bendición: +1 a Persephone. +10% de maná o +10% de regeneración.

Nada más comenzar el nivel, escalar la colina elevada para localizar a Jadugarr. Nos pedirá que nos unamos a él para acabar con la malvada Seerix. Al este del lugar de la reunión hay un manalito que puede servir de punto de partida para asegurar el maná. Si hemos completado correctamente los niveles anteriores, iremos acompañados de Sirocco y Gammel, por lo que no será necesario crear tropas para proteger a nuestro hechicero. El altar de Seerix se erige al norte del mapa pero, antes de profanarlo, es mejor localizar los manalitos enemigos que se encuentra a su alrededor, y destruirlos. Petrotauro, la nueva criatura que James nos entrega en este nivel, está especialmente indicada para esta tarea, ya que su fuerza es elevada. Una vez convertidos los monolitos, profanar el altar de Seerix.

MISIÓN 4: LA FORTALEZA DE KARN

Objetivo Principal: Vencer a Ragman
Objetivos Secundarios: Desterrar a Sorcha. Acabar con la peste Worts.
Diplomacia: +2 a James, -1 a Persephone, -1 a Charnel, ►

Consejos ▸ generales

Como todo buen juego de estrategia, «Sacrifice» ofrece casi infinitas formas de actuar, técnicas de ataque y defensa, etc. No obstante, existen algunos consejos de carácter global que pueden ser usados por todo el mundo, independientemente del tipo de hechicero o el dios al que se sirva.

- Divide y vencerás. Esta máxima estratégica, utilizada por los generales de todas las épocas, funciona muy bien en casi todas las situaciones. La clave está en no concentrar los ataques en un único punto, pues el enemigo puede concentrar todas sus fuerzas y tiene menos en qué pensar. Es más efectivo atacar dos objetivos al mismo tiempo, aunque uno de ellos no tenga un gran valor estratégico a corto plazo.
- Para que las criaturas de distintas razas se muevan a la misma velocidad, haz que las más rápidas protejan a las más lentas.
- «Sacrifice» es un juego de ritmo rápido, donde los ataques se suceden sin permitirnos pensar. Por eso conviene dividir los ejércitos en grupos, según su tipo –tropas aéreas, organizadas o de refriega– y asignarles una tecla. De esta forma, se pueden seleccionar rápidamente y usarlos para tareas concretas. Las "melees" nunca dan buen resultado. La asignación de teclas también se aplica a los conjuros.
- Muchos hechizos impulsan hacia atrás a las criaturas. Utilizar esta habilidad para lanzar por los abismos a los enemigos que deambulan por los bordes de los barrancos.
- Un altar desprotegido es un caramelo demasiado apetecible para el rival. Siempre debe estar custodiado por una criatura. Aunque no detenga al invasor, al menos lo entretendrá hasta que el mago pueda regresar a poner orden. Hay que utilizar el hechizo de teletransporte para volver al instante, y detener la profanación.
- Sólo es posible teletransportarse a lugares cercanos a nuestras estructuras. Por eso conviene crear manalitos en sitios estratégicos, no sólo para obtener maná, sino también para preparar emboscadas o ataques sorpresa.
- En la mayoría de los casos, los magos enemigos siguen atacando hasta que les quedan almas. Por tanto, tan importante como repeler sus ataques, es recoger las almas, para que no puedan recuperarse.


La vista de cámara configurable permite obtener espectaculares vistas del hechicero desde casi cualquier ángulo.


Para alcanzar la máxima efectividad en los combates, hay que elegir la formación más adecuada para cada situación.


El mago rival ha lanzado un hechizo de debilidad sobre nuestras tropas. Es hora de contrarrestarlo antes de tener demasiadas bajas.

-2 a Pyro, -1 a Stratos.
Bendición: Destruir las cuatro pestes Worts.
Recompensa: -100 a la resistencia a hechizos directos o +15% a la salud máxima.

Aunque el objetivo principal es la búsqueda de Ragman –localizable cerca de la segunda fuente de maná situada unos metros frente al inicio del nivel– enseguida somos informados de que el verdadero hechicero a derrotar es Sorcha. Hay que tener mucho cuidado con las plagas Worts, que enferman a las tropas y reducen su vida. También son peligrosas las erupciones volcánicas, capaces de acabar fácilmente con cualquier ejército.
Los dos hechiceros enemigos actúan de forma independiente, pero se aprovechan de los puntos débiles de nuestro protagonista: Si un mago está castigando el grueso de nuestras tropas, el otro aprovechará para quitarnos un manalito o el altar. Por tanto, hay que dejar guardianes en las fuentes.

En la misión 6 de James, es mejor atacar en primer lugar a Sorcha, cuyo altar está en la zona oeste del mapa, pero sin perder de vista a Buta

MISIÓN 5: CINDERCRAG
Objetivo Principal: Destruir la dinamo pyrodraúlica.
Objetivos Secundarios: Derrotar a Charlotte.
Diplomacia: +2 a James, -1 a Persephone, -1 a Charnel, -2 a Pyro, -1 a Stratos.
Bendición 1: Traicionar a James y adorar a Pyro.
Recompensa de bendición 1: -4 a James. +4 a Pyros. +100 a la salud o -100 a la resistencia a los combates.
Bendición 2: Acabar con el embajador Buta.
Recompensa de bendición 2: +200 a la salud o –200 a la resistencia de hechizos directos.

Esta es una misión crítica en el desarrollo de la campaña. Tras derrotar al embajador Buta, Pyro nos ofrecerá pasarnos a su bando. Si aceptamos, el dios James nos atacará con su mago Charlotte. En caso contrario, sólo dispondremos de 5 minutos para destruir la dinamo pyrodráulica. Si tenemos pensado seguir fieles al dios James, es una buena idea conquistar el manalito más cercano a la dinamo, antes de dar la respuesta al embajador, para teletransportarse allí cuando comience la cuenta atrás, después de negarnos a cambiar de bando.
Buta es un hechicero poderoso muy difícil de destruir, cuya obsesión es conquistar nuestros manalitos. Si se desea acabar con Charlotte, emplear criaturas de refriega, como los petrotauros.

MISIÓN 6: HELIOS, LA CAPITAL DE PYROBOREA
Objetivos Principales: Derrotar a Buta y a Sorcha.
Diplomacia: +2 a James, -1 a Persephone, -1 a Charnel, 0 a Pyro, -1 a Stratos.
Bendición: Destruir los magnifreidores.
Recompensa de bendición: -200 a la resistencia a hechizos directos o +15% a la salud máxima.

Aunque pueda parecer lo contrario, el segundo encuentro con Buta es más sencillo que el primero, pues nuestro hechicero es más fuerte, y dispone de más criaturas y hechizos.
El mayor peligro de este nivel está en los magnifreidores, diabólicas máquinas que destrozan todo aquello que se encuentra en su radio de acción. Sólo hay que acercarse a ellas cuando sea necesario.
Por suerte, contaremos con la ayuda de Faestus. Nada más comenzar, conviene avanzar hacia al sur, donde se localizan las construcciones de Pyroborea, para sacrificar a los esclavos y obtener almas con las que invocar tropas organizadas o de refriega. Es mejor olvidarse de las voladoras, pues pueden ser derrotadas fácilmente por el enemigo.
Es mejor atacar en primer lugar a Sorcha, cuyo altar está en la zona oeste del mapa, pero no hay que olvidarse de proteger nuestro propio altar de los ataques de Buta.
Para destruir los magnifreidores, esconderse en las colinas cercanas y atacarlos con tropas de refriega, como los petrotauros o los trogloditas, previamente mejorados con el hechizo de velocidad. Antes de profanar el altar de Buta, conquista y protege el mayor número de manalitos posibles. Para acabar con los guardianes de estas estructuras, utilizar criaturas que dispongan de hechizos de largo alcance.

MISIÓN 7: ABADDON
Objetivo Principal: Salvar a Mithras de Seerix.

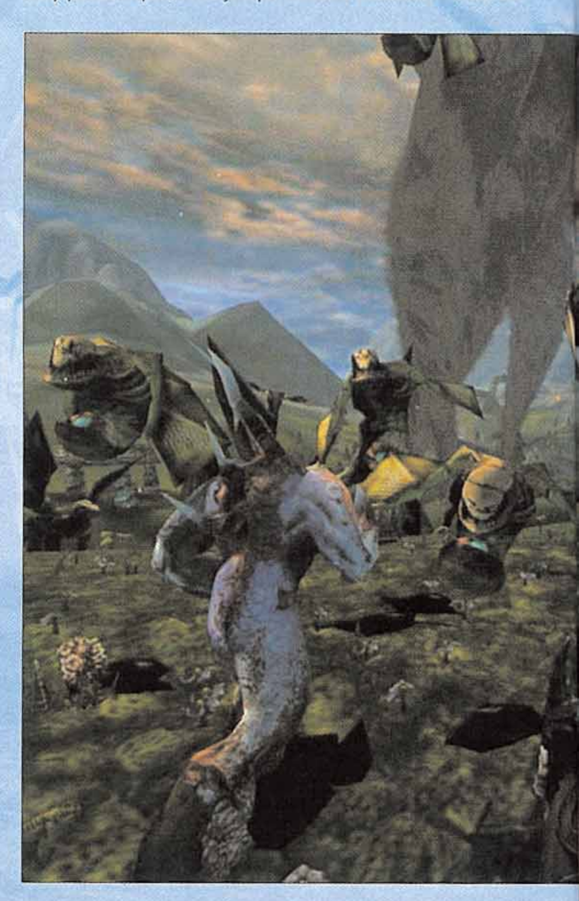
Existen dos formas de completar esta misión: conduciendo a Mithras hasta nuestro altar, o acabar directamente con Seerix. La primera opción es la más sencilla pues, aunque Mithras será rápidamente atacado por criaturas voladoras, éstas puedes ser abatidas fácilmente por 14 o 15 tropas del mismo tipo, acompañadas de alguna criatura terrestre con disparo lejano. Mientras Mithras regresa al altar, nuestro hechicero puede entretener al enemigo, atacando sus manalitos o sus ejércitos.
La clave de la misión reside en resistir las primeras oleadas de Seerix, que envía sus tropas al ataque nada más comenzar la misión. Es importante defender bien el manalito más cercano y no alejarse demasiado del altar, para convertir las almas rápidamente.

MISIÓN 8: DYS, CAPITAL DE STYGIA
Objetivos principales: Acabar con Acheron. Acabar con Abraxus.

Nada más comenzar el nivel, Abraxus enviará a una gárgola a atacar nuestro altar. Prepárate para derrotarla y obtener un alma que nos permitirá erigir el primer manalito. Conviene acabar con Abraxus en primer lugar, sin acercarnos a los dominios de Acheron, para no encorajinarlo. Puesto que nuestro altar será atacado en numerosas ocasiones, emplear el hechizo de teletransporte con frecuencia. El nuevo encantamiento que nos proporciona James, Intervención Bovina, también es necesario para derrotar a criaturas específicas, que incordien demasiado, y recuperar sus almas. Puesto que requiere bastante maná, proteger bien a los manafuentines invocados.

MISIÓN 9: AGOTHERA, EL VIEJO BASTIÓN DE JAMES
Objetivos principales: Derrotar a Abraxus. Derrotar a Hachiman.

De nuevo, un nivel en el que predomina la lucha frontal contra otros hechiceros. En este caso, además de Abraxus y Hachiman, Jadugarr también hará acto de presencia, secuestrando a Charlotte. Por suerte, no dispone de altar, por lo que bastará con derrotarlo a él y a sus manafuentines, para expulsarlo de la batalla. Además, contaremos con la ayuda del versátil mago Grakkus, que puede emplearse tanto en modo ofensivo como defensivo, según se requiera. Puesto que comenzamos con muy pocas tropas, es mejor que Grakkus defienda el altar. Las





El Maná

-Los hechizos más poderosos exigen que el héroe haya conquistado, al menos, dos manalitos. En otro caso, la recarga de maná se producirá de forma muy lenta.
-Cuando un mago enemigo es derrotado tiende a levitar hacia el lugar donde están sus manafuentines, para resucitar. Evitar esta acción dando caza a los mismos.
-Los manafuentines son indispensables para que el hechicero y sus criaturas repongan maná, pero no pueden defenderse y, a veces, son un estorbo tanto para lanzar un hechizo como para ver lo que ocurre en el campo de batalla. Cuando su número es mayor que dos, es recomendable que avancen en formación de falange.
-Cada manafuentín invocado es un alma perdida que no se usa para combatir. Demasiados manafuentines producen un ejército débil.
-Los manalitos deben protegerse para evitar su destrucción, pero es imposible custodiar todos. Así que es mejor dar prioridad a los que se encuentran cerca del altar, o los que permiten teletransportarnos a lugares estratégicos, es decir, que si dudamos sobre proteger un manalito, conviene estudiar su posición y decantarse siempre por los que aseguren el perímetro de nuestra base.





Numerosas escenas cinemáticas ayudan a desvelar los abundantes giros argumentales de la historia. Estos Dioses están locos...

nuevas unidades que se consiguen en este nivel, los rinocks, son formidables en la lucha cuerpo a cuerpo. En primer lugar, concentrarse en capturar y defender los dos o tres manalitos cercanos al principio del nivel, para obtener almas enemigas. Una vez que se dispone de un ejército potente, detener las invocaciones del los hechiceros rivales con un hechizo ofensivo, y utilizar los rinocks para masacrar las tropas enemigas.

CHARNEL

Charnel es el Dios de la Lucha, Amo del Exterminio, Señor de la Muerte. Donde hay dolor, ahí está Charnel. Frío, calculador, belicoso, los hechiceros al servicio de este dios suelen convertirse en máquinas de matar dotadas de escalofriantes hechizos de ataque y poderosas criaturas infernales. Especialmente indicado para el jugador que disfrute participando en enormes y abundantes batallas cuerpo a cuerpo.

Hechizos básicos: Enjambre de Insectos, Enjambre Protector, Cieno, Muro de las Lamentaciones, Grieta Demoníaca, Muertos Reanimados, Peste.
Criaturas: Guadaña, Caídos, Langosta, Escarabajo, Plaga, Styx, Necrosio, Abominación.

MISIÓN 1: SOLIS, EL CEMENTERIO DEL DRAGÓN

Objetivos Principales: Reunir 12 caídos. Gangrel debe sobrevivir.
Diplomacia: -1 a James, -1 a Persephone, +2 a Charnel, -1 a Pyro, -1 a Stratos.
Bendición: No matar a los granjeros.
Recompensa de bendición: +2 James. +100 a la salud o –100 a la resistencia a hechizos directos.

Para consolidar su posición en el campo de batalla, el dios Charnel desea invocar al nigromante Ragman, prisionero del dragón Sirocco. Igualmente, para completar la misión hay que invocar a 12 caídos. Para conseguir las almas necesarias, podemos sacrificar a los granjeros que deambulan por el nivel, aunque eso impedirá conseguir la bendición. Si no se desea eliminar a los granjeros, habrá que buscar otras criaturas. Éstas se encuentran en los tres caminos que se abren cerca del primer manalito. Una vez conseguido un número elevado de caídos, atacar con ellos al dragón, mientras las guadañas liberan a Ragman, preso en la cueva del monstruo.

MISIÓN 2: GOLGOTHA, LA PUERTA DEL DEMONIO

Objetivo Principal: Profanar el altar de Abraxus.
Diplomacia: -1 a James, -1 a Persephone, +2 a Charnel, -1 a Pyro, -1 a Stratos.



Un altar desprotegido es demasiado apetitoso para cualquier hechicero. Es hora de convocar a los doctotes Sac...

Bendición: No atacar al demonio de las profundidades. Cuando nos pregunten, regalar un alma.
Recompensa de bendición: -100 a la resistencia a los ataques o +10% al maná máximo.

El objetivo de esta misión consiste en derrotar al hechicero Abraxus, para despejar el camino hacia la Puerta del Demonio. Es difícil de conseguir, pues es muy rápido, sus unidades aéreas son muy peligrosas, tiene casi una decena de manalitos, y están fuertemente protegidos por guardianes. Necesitamos toda la ayuda posible, así que es una buena idea contratar los servicios del demonio de las profundidades, junto a la Puerta del Demonio, a cambio de un alma. La clave del nivel se basa en conquistar los manalitos más cercanos a nuestro altar, al mismo tiempo que se repelen los ataques de Abraxus. Esto se consigue manteniendo un equilibrio entre las unidades voladoras y terrestres. Los caídos y las langostas son las criaturas más capacitadas para completar este nivel. El teletransporte también es imprescindible para defender nuestras estructuras.

MISIÓN 3: EL HOGAR DEL EMBAJADOR BUTA

Objetivo Principal: Derrotar al embajador Buta.
Objetivos secundarios: Derrotar a Abraxus. Derrotar a Shakti. Proteger a Buta.
Diplomacia: -1 a James, -2 a Persephone, +2 a Charnel, +1 a Pyro, -2 a Stratos.
Bendición: Derrotar a más enemigos que Buta.
Recompensa de bendición: -100 a la resistencia a los ataques o +15% al maná máximo.

Charnel desea crear una alianza con Pyro para arrasar el mundo, pero éste pide como prueba de lealtad acabar con el embajador Buta. Pero, a medida que avanza la misión, nos daremos cuenta de que los verdaderos enemigos serán Shakti y Abraxus. Esto se consigue atacando el altar de Buta con un gran ejército. Buta aceptará unirse a nosotros en la lucha con los hechiceros de Stratos y Persephone. La mejor táctica radica en observar al hechicero que ataca Buta, y concentrarse en el otro. La posesión de los manalitos es vital, así como la recolección de almas. Al principio del nivel, explorar el área oeste del mapa, pues hay varias villas donde se pueden sacrificar nativos para construir tropas organizadas.

MISIÓN 4: TELLURIA

Objetivo Principal: Derrotar a Jadugarr.
Diplomacia: -1 a James, -1 a Persephone, +2 a Charnel, -1 a Pyro, -1 a Stratos.
Bendición: Matar a las criaturas de Persephone.
Recompensa: -100 a la resistencia a los ataques o +10% al maná máximo.

Al empezar el nivel, Charnel nos comunica que nuestras tropas ya está combatiendo con Jadugarr. Es imprescindible reunirse con ellas para darles las órdenes oportunas o recuperar el al- ►


¡Ough! Ese impacto de roca tiene que doler... Las criaturas de James suelen usar pesadas piedras o arena como proyectiles.


Cuando nuestra vida se acaba, el hechicero aún tiene una oportunidad de resucitar, si levita hasta el altar, un manalito o un manafuentín.


¡Cuidado! ¡Un mago está atacando nuestro manalito! Es hora de preparar los hechizos más poderosos...

ma de las caídas en el combate.
Jadugarr dispone de un gran ejército de tropas de refriega. Para contrarrestarlas, invocar tropas organizadas. Por suerte, Sorcha nos ayudará en la batalla, pero hay que tener cuidado, pues se lleva todas las almas que encuentre, y puede dejarnos sin ejército en unos minutos. La invocación de doctores Sac es en esta misión una prioridad.

El nuevo encantamiento que nos proporciona James, Intervención Bovina, es necesario para derrotar a criaturas específicas, que incordien demasiado, y recuperar sus almas

Mission 5: GOLGOTHA. SEGUNDA PARTE

Objetivos Principales: Abraxus no debe ser desterrada. Desterrar a Yogo. Defender a Gangrel.
Diplomacia: -1 a James, -1 a Persephone, +2 a Charnel, -1 a Pyro, +2 a Stratos.
Bendición: Acabar con Yogo antes de que se invoque al demonio.
Recompensa de Bendición: -100 a la resistencia a los ataques o +10% al maná máximo.

Este es un nivel complicado pues, al mismo tiempo que se combate contra los hechiceros Abraxus y Yogo, hay que impedir que destruyan a Gangrel, la guadaña encargada de invocar al demonio Astaroth. En pantalla aparece una cuenta atrás, donde se indica el tiempo que queda para que la invocación sea un éxito. La táctica más lógica consiste en mantener ocupadas a las criaturas enemigas, para impedir que ataquen a Gangrel. Debemos invocar tropas organizadas que dispongan de hechizos de largo alcance, junto a tropas de refriega que se enfrenten cuerpo a cuerpo a los monstruos que se acerquen demasiado. El hechicero deberá preocuparse de recoger todas las almas abandonadas en el campo de batalla.
Una vez completada la invocación, Gangrel se unirá a la batalla. Hay que acabar con Yogo –previa conquista de sus manalitos–, cuyo altar se encuentra hacia el oeste, y dejar con vida a Abraxus, pues Charnel desea hablar con él. No obstante, nada impide apoderarse de sus manalitos para ganar poder.

MISIÓN 6: CINDERCRAG

Objetivos principales: Destruir la dinamo pyrodráulica. Charlotte no debe desaparecer. Derrotar a Buta. Derrotar a Hachimen.
Diplomacia: +1 a James, -1 a Persephone, +2 a Charnel, -1 a Pyro, -1 a Stratos.
Bendición: Completar la misión.
Recompensa de bendición: +200 a la salud o –200 a la resistencia a los hechizos directos.

Aunque el objetivo principal del nivel es destruir la máquina volcánica de Pyro, hay que centrarse en rescatar a Charlotte lo antes posible, para que se una a nuestro hechicero y nos ayude a derrotar a Buta y Hachimen. Estos dos magos atacan continuamente nuestros manalitos, por lo que es indispensable protegerlos con algún guardián. La nueva criatura recibida, la abominación, es muy útil para esta tarea, pues recupera energía cuando ataca, y su hechizo de disparo daña a cualquier tropa situada entre ella y el objetivo, en un amplio radio.
Igualmente, el hechizo Muro de las Lamentaciones puede servir para agotar la energía y el maná de las criaturas enemigas, antes de que lleguen al enemigo.

MISIÓN 7: HELIOS, CAPITAL DE PYROBOREA

Objetivos Principales: Derrotar a Buta y a Sorcha.

Enfadado por la capitulación de sus huestes en Cindercrag, Pyros ha puesto en marcha tres terribles magnifreidores, unas máquinas capaces de asar a la parrilla a cualquier intruso. Para ganarnos los favores de Charnel, es necesario destruirlas. Su punto débil está en su base, ya que sólo pueden disparar a larga distancia. Por desgracia, cada torre de vigilancia protege a otra distinta, de manera que el peligro siempre es constante. Para destruirlas, atacar primero a las situadas en los extremos, y utilizar hechizos de velocidad en las tropas.
Al principio del nivel, Faestus traiciona a Pyros y se une a Charnel. Es importante mantenerlo con vida, pues puede utilizarse en fases posteriores. Una vez derrotadas las torres, capturar los monolitos cercanos al altar de Sorcha, un lugar ideal donde planificar el ataque final.

MISIÓN 8: IDYLLIAC, LA CAPITAL DE ELYSEUM

Objetivo Principal: Derrotar a Yogo.
Objetivo Secundario: Derrotar a Charlotte.

Tanto Yogo como Charlotte son muy ofensivos. Defender el monolito inicial con varios guardianes, como la abominación o el styx, según estén disponibles. Las unidades voladoras también son útiles para esta tarea. Hacia la izquierda del lugar de partida hay una isla con una fuente de maná y varios nativos. El nuevo hechizo Muerte es muy útil para acabar con cualquier grupo de criaturas, pero también afecta a nuestras tropas.
En primer lugar, destruir a Charlotte, utilizando tropas de refriega. Esto permitirá recuperar sus tres monolitos, indispensables para acometer el ataque a los monolitos de Yogo. Uno de ellos está protegido por poderosos dragones, por lo que es mejor olvidarse de él y atacar directamente el otro con tropas regulares.

MISIÓN 9: THRYHRING, LA CAPITAL DE EMPYREA

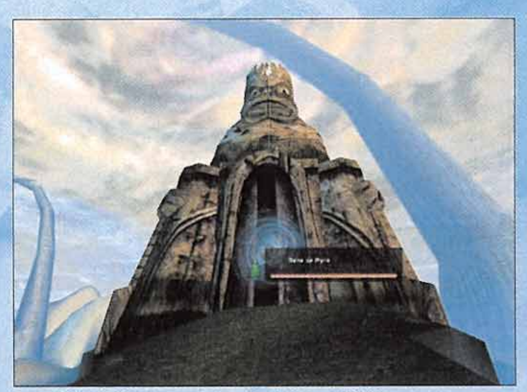
Objetivos Principales: Derrotar a Jadugarr. Derrotar a Hachimen.

Siempre que nos enfrentamos a dos hechiceros, hay que evitar que ambos actúen al mismo tiempo. En este caso, lo más sencillo es quitar del medio a Jadugarr. Una buena táctica consiste en utilizar el demonio de las profundidades y el hechizo Muerte sobre sus tropas, y lanzar al resto contra el propio mago. Necesitará unos minutos para reencarnarse, que se pueden aprovechar para atacar a Hachimen. Cerca del lugar donde los magos hacen su aparición hay un poblado repleto de almas que no conviene atacar, pues se trata de una trampa preparada por varios gigantes. En su lugar, hay que mantener la posición hasta recuperar las almas suficientes para atacar los dos manalitos, junto a la colina elevada, y algunos más hacia el oeste. Los altares de ambos hechiceros pueden abatirse con tropas aéreas.

STRATOS

Stratos es el dios del Aire y Señor Supremo de los Cielos. Vanidoso y engreído, se cree más listo e inteligente que el resto de dioses. Sus hechizos se basan en el rayo y la ventisca y, como la propia Madre Naturaleza cuando se enfurece, son muy peligrosos y destruvtivos. Sus criaturas destacan por su rapidez, aunque también necesitan mucho maná para emplear sus hechizos especiales.





Pyro el dios del fuego, construye máquinas tan diabólicas que arrasan con todo lo que encuentran a su paso.



Cuando un dios requiere nuestra atención, es que algo "gordo" acaba de suceder. Seguramente, un hechicero nos ha traicionado.



En los últimos niveles del juego, los hechizos de ataque pueden llegar a ser tan espectaculares como el tornado de la imagen. Impresionante.




Hechizos básicos: Rayo, Escudo de Aire, Helada, Rayo en Cadena, Viento de Almas, Tierra Helada, Valla.
Criaturas básicas: Gelupus, Sílfide, Cerebrino, Vortex, Ráfaga, Rafagón, Gigante de las Tormentas, Serafín.

MISIÓN 1: DIALIA, EL PAÍS EMBRUJADO

Objetivos Principales: Escoltar a Sara Bella a las guaridas. Sara Bella debe sobrevivir a la misión.
Diplomacia: -1 a James, -1 a Persephone, -1 a Charnel, -1 a Pyro, +2 a Stratos.
Bendición: Sara Bella debe mantener su salud al máximo nivel.
Recompensa de bendición: +2 a Stratos, +200 al maná o +200 a la velocidad.

Nuestro hechicero puede acabar fácilmente con los enemigos de este nivel con su hechizo Rayo. Si se desea obtener la recompensa, en lugar de caminar directamente a las guaridas, explorar los asentamientos situados en los laterales del mapa y recolectar almas para crear criaturas con las que defender a Sara Bella, antes de que sea atacada.



MISIÓN 2: EL PUESTO FRONTERIZO DE ORYKALKIS

Objetivo Principal: Rescatar a Lord Surtur.
Objetivos Secundarios: Derrotar a Acheron. Lord Surtur debe sobrevivir.
Diplomacia: -1 a James, -1 a Persephone, -1 a Charnel, -1 a Pyro, +2 a Stratos.
Bendición: Al menos un druida o explorador debe sobrevivir.
Recompensa de Bendición: +2 a Persephone. +200 al maná o +200 a la regeneración.

Pese a que hay que proteger la vida de Lord Surtur, éste es imprescindible para derrotar a Acheron, pues su fuerza es demoledora. Por tanto, debemos permitir que participe en las batallas, pero cuidando su salud con el hechizo de sanar.
Al principio sólo disponemos de un vortex, así que es necesario invocar los manalitos cercanos y liberar a Lord Surtur, que está siendo llevado al altar de Echeron por un doctor Sac. El gigante acabará con las primeras criaturas que nos permitirán recolectar almas. Para aniquilar a Echeron, hay que conquistar sus manalitos.

MISIÓN 3: EL ALCÁZAR DE SURTUR

Objetivo Principal: Derrotar a la emperatriz Sorcha.
Objetivo Secundario: Derrotar a Buta.
Diplomacia: -1 a James, -1 a Persephone, -1 a Charnel, -2 a Pyro, +2 a Stratos.
Bendición: Derrotar a Sorcha antes de que Buta y Abraxis entren en escena.
Recompensa de bendición: +200 al maná o +200 a la velocidad.

La clave del nivel del alcázar radica en la velocidad. Acabar con Sorcha antes de que Buta entre en escena, pues si no Abraxus, un momentáneo aliado, puede verse en apuros. Esto se consigue asegurando los manalitos cercanos al punto de partida y recogiendo las almas dispersas por el mapa. Lord Surtur o Sirocco, si están disponibles, también son esenciales para derrotar a la emperatriz. Si se quiere llegar al altar de Buta, situado en una isla alejada, usar el portal de teletransporte cercano al altar de Sorcha. La clave para derrotarlo reside en el buen uso de nuestros hechizos, especialmente el de curación.

MISIÓN 4: TELURIA

Objetivos Principales: Derrotar a Acheron. Dejar vivos a los Drazules.
Diplomacia: -1 a James, -1 a Persephone, -1 a Charnel, -1 a Pyro, +2 a Stratos.
Bendición: Llevar 24 almas al faro.
Recompensa de bendición: +2 a Stratos. +100 a la velocidad o +20% al maná máximo.

Cuando se completa el nivel 9 de cualquiera de los cinco dioses, aún es necesario superar una última misión, común para todos ellos

Esta es una misión especial que ofrece una bendición si se recolectan muchas almas. Por tanto, hay que tener cuidado de que la hechicera asociada, Shakti, no profane el altar de Acheron antes de tiempo. Para obtener las almas, defender un manalito y esperar a que el mago rival ataque. Puede ser diezmado fácilmente si se utilizan gigantes de tormenta, ráfagas y vortex.

MISIÓN 5: ASH, LA FORTALEZA DE CINDERCRAG

Objetivos Principales: Buta no debe controlar 4 manalitos. Derrotar a Buta. Hachimen no debe controlar 4 manalitos. Derrotar a Hachimen.
Diplomacia: -1 a James, -1 a Persephone, -1 a Charnel, -2 a Pyro, +2 a Stratos.
Bendición: Completar el nivel.
Recompensa de bendición: -100 a la resistencia a la magia o +10% a la salud máxima.

Puesto que es necesario que los magos rivales no posean más de 4 manalitos, conquistar lo más rápidamente posible las fuentes de maná cercanas al punto de partida, y asignarles, como mínimo, dos guardianes. Teletransportarse allá donde sea necesario para defender las estructuras de cualquier ataque. El resultado de una buena defensa es la abundancia de almas, que se pueden recoger automáticamente con el Hechizo de almas. Puesto que los ejércitos de los rivales son de fuerza pareja al nuestro, conquistar los manalitos cercanos a su altar. Esto requiere administrar bien los hechizos, invocar criaturas de refriega y organizadas, y curar a nuestros sirvientes más poderosos.

MISIÓN 6: ARBOREA, HOGAR DE LOS ENTS

Objetivos Principales: Derrotar a Shakti. Sara Bella debe sobrevivir.
Diplomacia: 0 a James, 0 a Persephone, 0 a Charnel, 0 a Pyro, +2 a Stratos.
Bendición: Matar a todos los nativos y criaturas, y destruir todos los manalitos.
Recompensa de bendición: +200 a la velocidad o +25% al maná máximo.

Cansado de usar la diplomacia, Stratos nos exige acabar con todo ser viviente que surja a nuestro paso. Shakti, la hechicera local, no atacará hasta que no matemos a uno de los nativos. Por tanto, asesinar en primer lugar a una criatura rival poderosa, como un ent, para quitarlo de en medio y, al mismo tiem- ►


Las almas azules pertenecen a nuestras criaturas. Pueden recolectarse, simplemente, pasando por encima.


El rastro de sangre nos lleva hasta un manalito enemigo. La batalla se ha convertido en una verdadera masacre...


Para seleccionar tropas basta con dibujar un recuadro a su alrededor. Y también es una buena idea asignarlas una tecla de acceso rápido.

po, ganar varias almas. Además, se pueden aumentar las tropas acabando con los habitantes de la villa cercana. Al poco tiempo, Sara Bella será atacada. Reservar a los guardianes más poderosos para que la defiendan.

Cuidado con las trampas dispersas por el nivel, pues uno de los manalitos está protegido por un dragón, y un puente, por el mago Toldor y varios druidas y gnomos.

Los granjeros se puede capturar alcanzándolos con el hechizo de Velocidad. Si se resisten, hay que dispararles con uno de los hechizos débiles para no matarle

MISIÓN 7: IDYLLIAC, EL ÚLTIMO BASTIÓN DE PERSEPHONE

Objetivo Principal: Derrotar a Yogo.

Pese a su poco nombre, Yogo es un mago muy hostil que ataca rápidamente. Los primeros minutos son, por tanto, esenciales. Invoca el manalito más cercano y protégelo con el yeti o la ráfaga. Inmediatamente, teletranspórtate el santuario situado en la isla cercana para recoger las almas de los nativos.

Frena las acometidas de Yogo con el hechizo de Valla y el Rayo en Cadena. Por suerte, abundan los nativos, que permiten engordar las tropas para conquistar lo manalitos enemigos. Algunos están fuertemente protegidos, pero se pueden derrotar con yetis y ráfagas.

Si se administran bien las almas, no es necesario conquistar los manalitos más fuertes antes de profanar el altar de Yogo.

MISIÓN 8: AGOTHERA, EL ÚLTIMO BASTIÓN DE JAMES

Objetivos Principales: Derrotar a Grakkus. Derrotar a Charlotte.

Si el dragón Sirocco ha participado en el nivel 6 y ha permanecido con vida, nos ayudará en esta misión, lo cual facilitará enormemente las cosas. Ambos son muy agresivos, así que hay que preparar la defensa con rapidez, colocando guardianes en los monolitos más cercanos al punto de partida. Los dos hechizos que Stratos nos entrega por vez primera en este nivel, especialmente el Tornado, son muy útiles para entretener a las tropas enemigas mientras nuestras criaturas se ocupan de los magos. Después, seguir al espíritu derrotado de los hechiceros para localizar sus manalitos y profanarlos.

MISIÓN 9: DYS, CAPITAL DE STYGIA

Objetivo Principal: Derrotar a los defensores del malvado Marduk.

La hora de la verdad ha llegado. Marduk ha sido acorralado, y sólo quedan sus acólitos, Acheron y Seerix. Aunque se requiere conquistar los manalitos iniciales, no es necesario protegerlos, pues los nigromantes suelen concentrar sus ataques en nuestro altar. Por tanto, asignar guardianes poderosos, como los yetis o los osos polares voladores. Su número no debe ser muy numerosos, pues los rivales usan el hechizo Muerte, y si nuestras criaturas están atadas al altar, no podrán escapar. Derrotar en primer lugar a Seerix, la más débil, con ayuda del hechizo Tornado y las bestias más poderosas de nuestro ejército.

Si se recolectan rápidamente las almas caídas, Acheron no debería causar demasiados problemas.

PYRO

Pyro es el dios del Fuego. Pero también la chispa de la imaginación y el motor de la laboriosidad. A Pyro lo único que le importa es el progreso, aunque sea a costa de la muerte y la destrucción de la Tierra. Construye máquinas de terribles poderes, que usan la sangre de sus esclavos como combustible, y el acero de las forjas volcánicas como materia prima.

Hechizos básicos: Bola de Fuego, Forma de Fuego, Anillos de Fuego, Fuego de Dragón, Explosión, Muro de Fuego, Lluvia de Fuego.

Criaturas básicas: Demonio en llamas, Lanzallamas, Infiernoz, Piropuños, Pirómano, Pirodáctilo, Bombardero.

MISIÓN 1: EL ÁRBOL DE DAVEN

Objetivos Principales: Reclama el bosque en nombre de Pyro. Abatir a todos los que se opongan.
Objetivos Secundarios: Destruir el árbol de Daven. Faestus debe sobrevivir.
Diplomacia: -1 a James, -2 a Persephone, -1 a Charnel, +2 a Pyro, -1 a Stratos.
Bendición: Matar a todos los nativos.
Recompensa de bendición: +2 Charnel. +100 al maná o –100 a la resistencia a las refriegas.

Pyro es un dios agresivo, amante del caos y la destrucción, y por eso no le importa aniquilar a todo el que se opone a él. La primera misión encargada a nuestro hechicero será la de conquistar el bosque de Daven. Puesto que los enemigos no son muy numerosos, es suficiente con reclamar el primer manalito e invocar a un solo manafuentín. Mientras avanzamos, aniquilar a todos los nativos. Abrumado por nuestro poder, Faestus traicionará a su dios y se unirá a nosotros. A continuación, cruzar el puente natural y acabar con el druida y los dos exploradores que lo protegen. En ese momento, se nos ofrece la posibilidad de traicionar a Pyro y defender el bosque, en lugar de destruirlo.

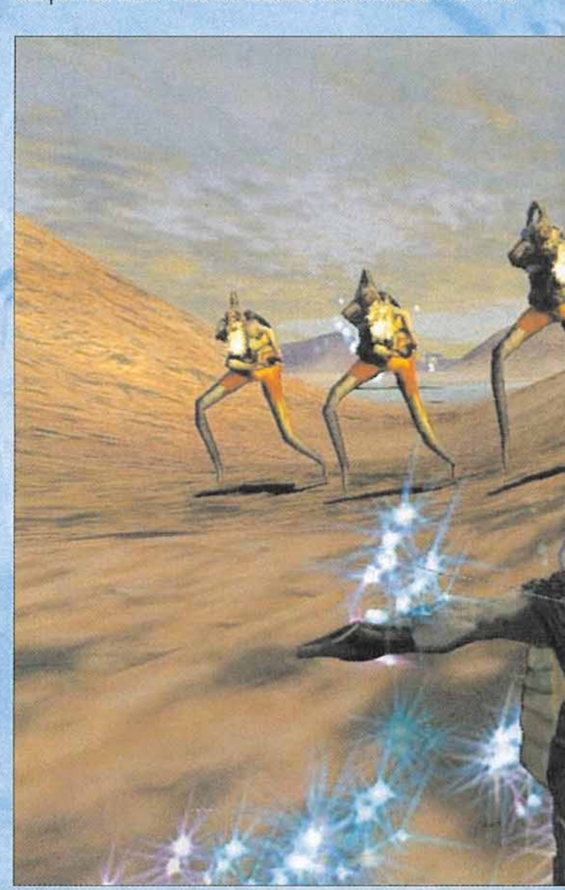
Puesto que hemos decidido completar las misiones de Pyro, es mejor –y más sencillo– optar por la destrucción del poblado y el árbol de Daven.

NOTA: Si elegimos defenderlo y ponernos a las órdenes de Persephone, los valores de diplomacia varían de la siguiente forma: +4 a Persephone y –4 a Pyro.

MISIÓN 2: URGHAZ

Objetivo Principal: Profanar el altar de Yogo.
Diplomacia: -1 a James, -2 a Persephone, -1 a Charnel, +2 a Pyro, -1 a Stratos.
Bendición: Matar a todos los trolls.
Recompensa de la bendición: -100 a la resistencia a las refriegas o +15% a la salud máxima.

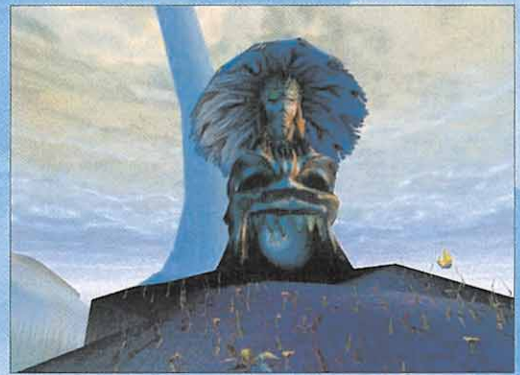
Yogo es el primer hechicero fuerte al que debemos enfrentarnos. Es relativamente fácil si protegemos los manalitos que vayamos conquistando con guardianes, y recolectamos todas las almas posibles antes de profanar su altar. Sus trolls y druidas pueden combatirse con facilidad con unidades voladoras.



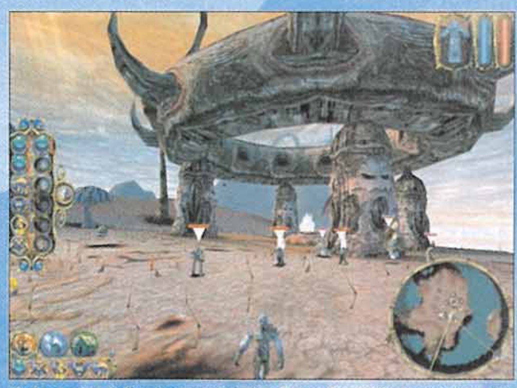


Los hechiceros inteligentes no dudan en escalar las colinas elevadas para echar un vistazo general al escenario.





Charnel es el dios de la Muerte y la Destrucción. Sus criaturas son las más aterradoras y sangrientas de todo el juego.



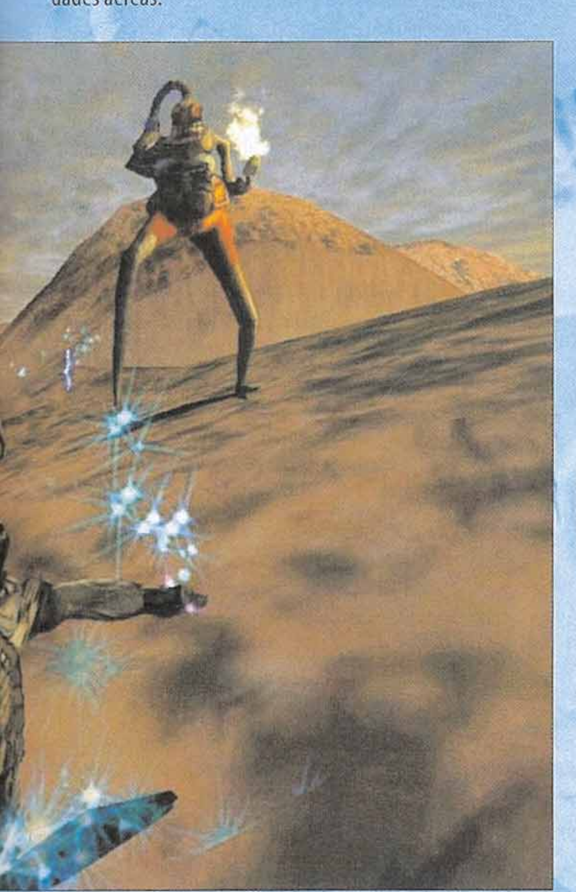
Varias tropas defienden nuestro altar. Es muy importante proteger esta estructura debidamente para que un mago rival no pueda profanarla.

MISIÓN 3: LA FORTALEZA DE KARN

Objetivo Principal: Llevar los piropuños al campeón de James.
Objetivo Secundario: Derrotar a Grakkus.
Diplomacia: -2 a James, -1 a Persephone, -1 a Charnel, +2 a Pyro, -1 a Stratos.
Bendición: Llevar los piropuños al campeón de James y responder "Alíate con nosotros".
Recompensa de la bendición: +4 a James. −100 a la resistencia a hechizos directos o +15% a la salud máxima.

El dios Pyro desea pactar una alianza con James, y por eso nos envía a ofrecer un presente a Grakkus: 4 poderosos piropuños. Antes de establecer la negociación, es una buena idea erigir 4 manalitos en las fuentes de maná más cercanas al punto de partida, explorando la zona noreste del mapa. Grakkus no aceptará el regalo.

Pese a ello, debemos pedirle que se una a nosotros cuando se nos presente esta opción, pues si no perderemos la bendición de James y Sorcha nos abandonará. Grakkus no aceptará, por lo que habrá que combatir contra él. Los piropuños pueden servir para recolectar almas de los nativos que pululan por la zona. Si se desea abatir a los petrotauros de Grakkus, usar unidades aéreas.



Las criaturas



-Las tropas organizadas, como los exploradores, atacan primero a las criaturas voladoras. Las tropas de refriega tienen predilección por las tropas organizadas, mientras que las criaturas voladoras se centran en las tropas de refriega, pues no tienen ataque aéreo. Si se quiere cambiar este orden, es necesario asignar personalmente el blanco.

-Muchas de las unidades necesitan maná para utilizar sus hechizos mágicos. Asignar un manafuentín a un grupo de ellas para otorgarles disparos o encantamientos infinitos.

-Convertir almas es imprescindible para obtener nuevas criaturas, pero no a costa de arriesgar tu propio ejército. Si se gana un alma a costa de perder un soldado, es un esfuerzo inútil.

-Cuantas más almas necesite una criatura para ser creada, más daños infligirá al mago enemigo, en la profanación del altar.

-Para que los doctores Sac conviertan almas con mayor rapidez, aplicarles un hechizo de aceleración.

-Si se requieren almas con urgencia, es posible "sacrificar" a los nativos de cada lugar –campesinos, agricultores, etc.–. Sólo huirán cuando estén en sus villas. Basta con sacarlos de sus moradas para que se acobarden, y así "convertirlos" con facilidad.

-En el fragor de la batalla, es fácil olvidarse de que muchas criaturas disponen de hechizos especiales. En muchos casos, su uso puede desequilibrar la balanza a nuestro favor.

MISIÓN 4: ORGREN

Objetivos Principales: Capturar a 20 esclavos. Faestus debe sobrevivir.
Objetivo Secundario: Entregar un mensaje a Sorcha.
Diplomacia: -2 a James, -1 a Persephone, -1 a Charnel, +2 a Pyro, -1 a Stratos.
Bendición: Llevar el mensaje a Sorcha.
Recompensa de bendición: -100 a la resistencia a los ataques o +10% a la salud máxima.

Cuidado con las trampas de Arborea, pues uno de los manalitos está protegido por un dragón, y un puente, por el mago Toldor y varios druidas y gnomos

Este es uno de los pocos niveles que no requiere vencer al mago local, aunque es recomendable, para que no moleste. Los granjeros se puede capturar alcanzándolos con el hechizo de Velocidad. Si se resisten, dispararles con uno de los hechizos más débiles, pues no hay que matarlos.

Charlotte ataca rápido pero, si se dejan algunos guardianes en el altar y se actúa con rapidez, es posible invocar dos manalitos situados a derecha e izquierda del altar, antes de que la hechicera haga acto de presencia.

MISIÓN 5: CINDERCRAG

Objetivos Principales: La dinamo pyrodráulica debe sobrevivir. Traer 10 esclavos a la dinamo. Derrotar a Charlotte. Derrotar a Grakkus.
Diplomacia: -2 a James, -1 a Persephone, -1 a Charnel, +2 a Pyro, -1 a Stratos.
Bendición: Traer 10 esclavos a la dinamo (15 minutos).
Recompensa de bendición: -200 a la resistencia a los ataques o +200 a la salud.

Tras años de investigación, el dios Pyro ha construido una diabólica máquina llamada dinamo pyrodráulica, que genera volcanes de forma aleatoria. Puesto que este artilugio puede acabar con un mago y su ejército en pocos segundos, evitar las peleas iniciales y buscar a los 10 esclavos que pondrán en marcha la máquina. Cuando se activa, concentrarse en su defensa y en la recolección de almas, tras la erupción, que diezmará los ejércitos rivales y permitirá atacar sus manalitos y altares con facilidad.

MISIÓN 6: AGOTHERA, EL BASTIÓN DE JAMES

Objetivos principales: Desterrar a Grakkus. Desterrar a Charlotte.
Bendición: Completar el nivel.
Recompensa de bendición: +2 a Pyro. -100 a la resistencia de ataque o +15% a la salud máxima.

Los dos hechiceros locales son muy agresivos, y no dudarán en lanzar ataque tras ataque a nuestras posiciones, incluso los dos a la vez. Por tanto, se impone una estrategia defensiva, con guardianes unidos a nuestras estructuras, y criaturas resistentes que el hechicero deberá sanar. Esto permitirá recoger las almas enemigas, y equilibrar la balanza. El hechizo de Muro de Fuego que se obtiene en este nivel es imprescindible para bloquear a los enemigos e impedir que ataquen a la vez.

MISIÓN 7: ARBOREA, REFUGIO DE LOS ENTS

Objetivos Principales: Derrotar a Abraxus. Derrotar a Shakti.



Esta especie de oso polar volador es, posiblemente, la más poderosa de las criaturas de todo el juego. Lástima que cueste tantas almas invocarla...



En el fragor de la batalla, conviene no ponerse muy nervioso y controlar la posición del ejército mediante los iconos situados en los laterales.



Las criaturas de la parte inferior de la pantalla son manafuentines, una especie de surtidores de maná portátiles, necesarias para el hechicero.

Al contrario que en otras misiones en las que es necesario aplicar tácticas ofensivas para aniquilar al rival, en esta ocasión, nuestro hechicero sólo debe concentrarse en defender sus estructuras pues... ¡Los contrarios se retirarán de la batalla ellos solos!

La clave de este nivel radica en la supervivencia: conquistar sólo los manalitos más cercanos, apostar guardianes en ellos y en el altar, e invocar criaturas de refriega y organizadas, pero sólo aquellas que sean resistentes. Apoyarlas con el hechizo Muro de Fuego, y utilizar el hechizo de Sanar para evitar la muerte de las más poderosas. Tras resistir las acometidas de Abraxus y Shakti durante unos minutos, Abraxus será requerida por Stratos y desaparecerá, mientras que Shakti morirá al morir su dios.

MISIÓN 8: YDILLIAC

Objetivo Principal: Derrotar a Jadugarr.
Objetivo Secundario: Derrotar a Hachimen.

Nada más comenzar el nivel, seremos atacados por incontables oleadas de ejércitos comandadas por Jadugarr y/o Hachimen. Puesto que no disponemos de criaturas suficientes para emprender un combate cuerpo a cuerpo, utilizar el hechizo Volcán para repeler los ataques. Rápidamente, recolectar las almas y crear tropas organizadas de gran poder –cualquiera que requiera dos almas–, y unirlas al altar o los manalitos cercanos que se puedan ir conquistando. Aleatoriamente, tal como se indica en una escena cinemática, no se pueden recolectar almas.

A medida que nuestro ejército vaya aumentando su número, recorrer los valles paralelos en buscan de manalitos protegidos por fénix, y acorralar a los magos en sus altares.

MISIÓN 9: LA DERROTA DE STRATOS

Objetivos Principales: Derrotar a Abraxus. Derrotar a Sorcha. Derrotar a Acheron.

Como cabría esperar, éste es uno de los niveles más difíciles. Sorcha se pasa al enemigo casi al principio, por lo que hay que combatir con tres hechiceros. Los primeros minutos serán de supervivencia, ya que los rivales lanzarán furiosas oleadas de sus criaturas más potentes. Aquí se imponen las tácticas defensivas, es decir, unir nuestras criaturas más poderosas a los manalitos más cercanos, y mermar las huestes rivales con los hechizos Volcán o Furia Ciega. Al poco rato, Acheron se morirá él solo; habrá que correr hacia su ejército para recuperar las almas antes que los nigromantes rivales.

Con los recién adquiridos fénix y algunas tropas de tierra, dirigirse hacia el noroeste para conquistar los primeros manalitos. El altar más cercano es el de Sorcha, y también el más sencillo de profanar. Abraxus es el último que queda pero, cuando consigamos llegar a su altar, situado al norte, nuestro ejército ya será lo bastante numeroso como para derrotarle sin complicaciones.

La fuerza de Persephone reside en sus capacidades curativas, y nuestro hechicero tendrá la oportunidad de verlo con el nuevo hechizo: Arco Iris

PHERSEPHONE

Persephone es la gran sanadora, que cura las heridas de la carne y limpia las impurezas del alma. Los magos a su servicio se convierten en paladines de la Justicia: sólo matan cuando es necesario, y sus hechizos y criaturas son defensivas. No obstante, bien aprovechadas, pueden ser igual de devastadoras que cualquier demonio de Charnel.

Hechizos básicos: Ira, Forma Etérea, Enredaderas, Arco Iris, Lluvia de Ranas, Aura Sanadora, Muro de Enredaderas.

Criaturas básicas: Druida, Explorador, Escarabajo, Troll, Gnomo, Gremlin, Mutante.

MISIÓN 1: PELANNON

Objetivo Principal: Debe sobrevivir al menos uno de los granjeros.
Objetivo Secundario: Derrotar a Thestor.
Diplomacia: -1 a James, +2 a Persephone, -1 a Charnel, -1 a Pyro, -1 a Stratos.
Bendición: Matar a Thestor antes de matar a todos los sicarios de Charnel.
Recompensa de bendición: +2 a Charnel. –100 a la resistencia a ataques o +100 al maná.

La primera misión de Persephone sirve para practicar las primeras tácticas ofensivas. Convocar un par de manafuentines para mantener las reservar de maná, y erigir dos manalitos en las fuentes cercanas. Pronto, un gnomo se unirá al ejército. Hacia la izquierda hay una villa atacada por guadañas. Acaba con ellas y salva al menos un granjero, para obtener la bonificación. Basta con recolectar las almas caídas para disponer de un ejército numeroso con el que vencer a Thestor, situado en la zona norte del mapa.

MISIÓN 2: EL ALCÁZAR DE SURTUR

Objetivos Principales: Escoltar a Lord Surtur hasta la salida. Lord Surtur debe sobrevivir.
Objetivos Secundarios: Profanar el altar de la hechicera Seerix.
Diplomacia: -1 a James, +2 a Persephone, -1 a Charnel, -1 a Pyro, +1 a Stratos.
Bendición: Acabar con Seerix en 20 minutos.
Recompensa de bendición: +200 al maná o +200 a la velocidad.

Ironías del destino, aunque el objetivo de la misión es proteger a Lord Surtur, será él quien nos saque de más de un apuro, pues la fuerza de este gigante es muy superior a la de cualquier tropa. No hace falta vigilarlo con guardianes; tan sólo dejar que se desahogue en la batalla y curarlo de vez en cuando. Por desgracia, tiende a atacar de frente a cualquier enemigo que divise, por lejos que esté, por lo que conviene acompañarlo con algún explorador y druidas que le ayuden en la batalla. Seerix no es difícil de vencer, si se recogen rápidamente las almas del campo de batalla.

MISIÓN 3: MAGMAR, EL PUESTO FRONTERIZO

Objetivo Principal: Derrotar al embajador Buta.
Diplomacia: -1 a James, +2 a Persephone, -1 a Charnel, -2 a Pyro, -1 a Stratos.
Bendición: No permitir que Shakti nos ayude cuando Persephone nos ofrezca su ayuda.
Recompensa de bendición: +2 a Persephone. +200 al maná o +200 a la regeneración.

A partir de este nivel las cosas comienzan a complicarse. Buta es un hechicero poderoso pero, por suerte, no ataca hasta que no superamos la colina elevada. Por tanto, antes de avanzar demasiado hay que preparar la defensa, conquistando los manalitos cercanos con ayuda del troll y algún explorador. No hay que olvidarse de recoger las almas abandonadas en una elevación cercana. Tras rechazar a Buta tres o cuatro veces, su altar estará protegido por bombarderos, pero puede ser derrotado fácilmente con algunas tropas aéreas y los fuertes trolls.

MISIÓN 4: URGHAZ, LA PATRIA DE LOS TROLLS

Objetivo Principal: Derrotar a Jadugarr.
Diplomacia: -1 a James, +2 a Persephone, -1 a Charnel, -1 a Pyro, -1 a Stratos.
Bendición: Congeniar con los mutantes.
Recompensa de bendición: +250 a la regeneración o +15% al maná máximo.

La fuerza de Persephone reside en sus capacidades curativas, y nuestro hechicero tendrá la oportunidad de comprobarlo con el nuevo hechizo que la diosa nos entrega: Arco Iris, capaz de curar al varias criaturas al mismo tiempo.

Nada más comenzar el nivel, caminar hacia al sur para reclamar un manalito protegido por varios gigantes de hielo, muy débiles contra las tropas voladoras. Hacia el este desde nuestro altar, se encuentra Jadugarr, y unos mutantes. En lugar de abatir a estos últimos, debemos acercarnos sin atacar para que se unan a nosotros. Ya sólo queda atacar los manalitos que se encuentran cerca del altar del mago rival, para reducir su capacidad mágica y conseguir abatirlo son demasiadas dificultades, fuera de los problemas habituales.


Los hechiceros rivales no dudan en lanzar todo tipo de encantamientos para aniquilarnos. Ese rayo redondo no tiene muy buena pinta...


La calidad gráfica de «Sacrifice» es impresionante. Los efectos luz de los hechizos alcanzan cotas nunca vistas hasta el momento.


De vez en cuando, es una buena idea alejar la cámara para observar de donde provienen los ataques.

MISIÓN 5: GOLGOTHA, LA PUERTA INFERNAL

Objetivos Principales: Destruir la Puerta Infernal. Matar a Astaroth.
Objetivos secundarios: Derrotar a Acheron. Derrotar a Abraxus.
Diplomacia: 0 a James, +2 a Persephone, -2 a Charnel, 0 a Pyro, -2 a Stratos.
Bendición: Matar a Acheron y Abrexus antes de acabar con Gangrel.
Recompensa de bendición: -150 a la resistencia a los ataques o +20% al maná máximo.

Al igual que con los anteriores niveles, esta misión es mucho más fácil si Sirocco combate a nuestro lado. Esto sólo es posible si no ha sido aniquilado en anteriores batallas.
Al principio del nivel, Abraxus lucha a nuestro lado contra Acheron. Puesto que ambos están entretenidos, hay que aprovechar para capturar las tres fuentes de maná que se encuentran al este. A continuación, ayudar a Abraxus con algún guerrero testimonial, pero concentrarse en asegurar los manalitos que surgen de camino al altar de Acheron, y recuperar almas. Abraxus hará el trabajo sucio, aunque nuestro hechicero debe rematarlo conquistando el altar. Ya sólo queda dirigirse a la Puerta Infernal y destruirla. Se puede entretener al demonio con unidades voladoras o gremlins. Tras cumplir el objetivo principal, Abraxus nos traicionará. No obstante, nuestros manalitos y las almas conquistadas mientras ella luchaba contra Acheron, deberían ser suficientes para derrotarla.

MISIÓN 6: LA CAPITAL DE STYGIA

Objetivos Principales: Derrotar a Acheron. Derrotar a Seerix.
Diplomacia: -1 a James, +2 a Persephone, -1 a Charnel, -1 a Pyro, -1 a Stratos.
Bendición: Traicionar a Persephone por Charnel. En ese caso, Se puede elegir a Charnel o Stratos en el próximo nivel.
Recompensa de bendición: -100 a la resistencia a ataques o +200 al maná.

Esta es una misión defensiva. La posesión de los manalitos es vital para obtener la victoria. Por tanto, invocar el primero de ellos en la fuente más cercana y defenderlo con los héroes especiales asignados, como Toldor. A la izquierda hay otra fuente que nos puede servir. Utilizar el hechizo protector de Toldor para repeler los primeros ataques de Acheron. Tras recoger unas cuantas almas, atacar en primer lugar el altar de Seerix. Charnel nos ofrecerá traicionar a Persephone y pasarnos a su bando. Si lo hacemos, la diplomacia se modifica con +4 a Charnel y –4 a Persephone. En caso contrario, deberemos profanar el altar de Acheron. Antes, conviene derrotar a su manalito protegido por abominaciones. Para ello vale cualquier tropa de nivel 2 o superior, mientras se encuentre bajo la influencia del hechizo protector de Toldor.

MISIÓN 7: LA ENCRUCIJADA DEL ABANDONO

Objetivo Principal: Matar a los 3 infiernozs.

Por una vez, no es necesario aniquilar a ningún mago, lo cual facilita las cosas. Si Sirocco aún está a nuestro servicio, dejar que ataque a los infiernozs, ocultos en las villas esparcidas por el mapa, y curar sus heridas con el hechizo Sanar.
También hay que tener cuidado con Sorcha, pues deambula por el escenario. Para acabar con los infiernozs sin ayuda. Utilizar mutantes.

El petrotauro, está especialmente indicado para destruir manalitos, pues su fuerza es elevada, y se hace más resistente a medida que sufre daños

MISIÓN 8: HELIOS, CAPITAL DE PYROBOREA

Objetivos Principales: Derrotar a Buta y a Sorcha.

La derrota del dios Pyro está cerca. Como ocurre siempre que hay más de un hechicero de por medio, la defensa es lo primero. Captura la fuente de maná más cercana y protégela con algún ent. Después ataca a Sorcha con los aliados más poderosos que hayas traído de anteriores misiones, como Toldor, Siroco o Faestus, y apóyalos cuando puedas. Tras derrotar a Sorcha, haz que lo aliados –especialmente Sirocco– ataquen a los magnifreidores. Éstos también se pueden destruir con muchas tropas voladoras. Conquistar el manalito situado en el centro de las 4 máquinas de Pyro, y defenderlo con ents o mutantes. Desde esta posición, lanzar el ataque al altar de Buta, profanando primero sus monolitos cercanos con los nuevos hechizos adquiridos en este nivel, como Encanto.

MISIÓN 9: THRYHRING, LA MORADA DE STRATOS

Objetivos principales: Derrotar a Abraxus. Derrotar a Hachimen.
Objetivo Secundario: Derrotar a Jadugarr.

En este nivel Persephone nos entrega a los dragones, indispensables para completar la titánica tarea de derrotar a los nigromantes y su criatura más poderosa a la hora de entrar en combate con los otros hechiceros.
Hachimen será el primero en atacar, pero podemos mantenerlo a raya con tácticas defensivas y recolectar sus almas si usamos el hechizo Aliento de Vida del dragón para resucitar a las tropas caídas defendiendo nuestra causa. Hay que impedir que Hachimen lance sus poderosos hechizos, como el de Muerte, atacándolo con criaturas de disparo lejano que le mantengan entretenido.
Crear dragones con las almas, y atacar su altar. Para derrotar al resto de magos, hay que utilizar como fuerza de choque los poderosos dragones y los resistentes ents, bien provistos de hechizos protectores que minimicen el daño recibido en las primeras enbestidas contra el bastión enemigo.

TODOS LOS DIOSES

Cuando se completa el nivel 9 de cualquiera de los cinco dioses, aún es necesario superar una última misión, común para todos ellos.
La única diferencia radica en el tipo de hechizos y unidades que posee nuestro hechicero, según el camino recorrido. Puesto que estos aspectos son vitales para emplear una estrategia de ataque, a continuación se ofrecen algunos consejos generales cargados de pistas para realizar la acción correcta en cada momento, aunque siempre dependerá del tipo de criaturas disponibles.

MISIÓN 10: EL CRISOL

Objetivos Principales: Destruir el megalito. Destruir todos los manalitos de Marduk. Derrotar a Marduk.

Para liberar la Tierra de una vez por todas de la tiranía del enigmático y poderoso Marduk, es necesario derrotarlo de la misma forma que los hechiceros ya caídos en la batalla.
No obstante, Marduk sigue sus propias reglas:
-No dispone de altar y cada vez que muere, se teletransporta a un manalito y resucita.
-Es capaz de recolectar almas azules (es decir: las nuestras) sin necesidad de invocar a los doctores Sac.
Para resistir los primeros ataques de Marduk, especialmente sus terribles diablos de las profundidades, conviene usar hechizos defensivos, o sea, los muros de cualquier dios, y tropas organizadas que nos permitan atacar antes de que se acerquen demasiado a nuestra base de operaciones.
Nada más divisar a Marduk, abatirlo con los hechizos más poderosos, como Muerte o Volcano, para obligarlo a retirarse del campo de batalla, pues si no lo hacemos así comenzará a absorber almas con gran rapidez.
Cuando nuestro ejército sea numeroso, debemos aproximarnos al megalito, para descubrir que es necesario destruir 7 manalitos, cada uno de ellos protegido por varios guardianes, fácilmente abatibles con criaturas y hechizos de larga distancia.
Una vez destruido el megalito, emprender la búsqueda de Marduk. Esta poderosa criatura puede estar en cualquier lugar del mapa, aunque tiene predilección por nuestro altar.
Pese a que es poderoso y sus hechizos son devastadores, un buen número de tropas organizadas de niveles superiores y los hechizos ofensivos de nuestro mago serán suficientes para abatirlo de una vez por todas y conseguir la victoria y la liberación del mundo de su yugo.
Dependiendo del dios al que hemos servido, seremos obsequiados con diferentes finales, todos ellos igualmente gratos y agradables. ¿Hay acaso mejor final feliz que ganarse la complacencia de tu propia deidad, después de innumerables batallas por su causa?

J.A.P.

NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis mandarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A. MICROMANÍA C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail: *codigosecreto.micromania@hobbypress.es*

Jet Set Radio

DREAMCAST

JUGAR COMO GOJI ROKKAKU
Para jugar como Goji, primero abre las tres previas pandillas (Poison Jam, Love Shockers y Noise Tank), después consigue un Jet Ranking en el nivel Grind City.

JUGAR COMO LOVE SHOCKERS
Para jugar con estos skaters, completa cada nivel de Shibuya-cho con un ranking de Jet.

JUGAR COMO NOISE TANK
Para jugar con la panda de los tóxicos, completa cada nivel de Benten-cho con un rango Jet.

JUGAR COMO POISON JAM
Se puede jugar con los miembros de esta pandilla con un Jet Ranking en cada fase Koganecho Story.

JUGAR CON POTTS (El Perro)
Puedes jugar con la mascota de este divertido juego, para ello, primero deberás completar el juego una vez y tener todos los personajes previos (Goji, Love Shockers, Noise Tank, and Poison Jam) abiertos. A continuación, debes jugar otra vez y completar Monstruo de Kogane antes de Benten Boogie. Despues en el capítulo 2, Noise Tank competirá contra ti. Gana esta competición para jugar con Potts.

The Moon Project

Una vez estés jugando, teclea uno de los siguientes códigos:

Money for nothing XX : Incrementa el dinero a XX
ByeBye : Perder escenario
Shower : Lluvia de relámpagos.
Cheater 1 : Activa el modo trucos
MyBrainIsFaster 1: Recursos rápido
Limit_Up XX : Incrementa el límite de unidades a XX
Nota: los caracteres XX equivalen al valor que tú desees poner.



Final Fantasy VIII



El truco que a continuación explicamos os permitirá acceder a Chocobo World, y coger los máximos ítems A, B y C. Poned el juego en pausa (Menú) y sin cerrar éste, abrid el «Final Fantasy VIII». Una vez en «Final Fantasy VIII», coged los ítems del Chocobo World y pulsad conjuntamente ALT+TABURADOR para acceder a Chocobo World, y mover el Chocobo unos pasos (ya que de lo contrario no funcionará), después volvéis al «Final Fantasy VIII» y se repite la operación las veces que se desee.

De esta manera podreis conseguir muchas cosas del juego como Cintas, límites de las Quistis, Señal de lealtad...

Insane

Teclea en el menú principal uno de los siguientes códigos:

GOKARTZ: Ruedas grandes
BIGHEADZ: Cabezas grandes
BOXERZ: Manos y pies grandes
BIGFOOTZ: Ruedas pequeñas



NFL Madden 2001

Dentro de settings, elige la opción de "secret codes" (más explícito imposible) y una vez estés ahí introduce los códigos que a continuación enumeramos:

Da el equipo de EA Sports: INTHEGAME
Da el equipo de las momias: KINGTUT
Da el equipo de The Panters: BIGCATS



Soul Calibur

DREAMCAST

NUEVAS PANTALLAS DEL TITULO. Acaba todas las misiones en Misión de Batalla y será dorado. Otra diferente es cuando terminas el juego con Inferno (un personaje secreto).

JUGAR COMO CERVANTES. El jefe final de «Soul Edge». Termina el juego en Modo Arcade con TODOS y cada uno de los personajes.

JUGAR COMO EDGE MASTER. Termina el juego con TODOS los personajes, incluyendo a Cervantes.

JUGAR COMO INFERNO. Saca a todos los personajes secretos, termina todas las fases y todos los bonus. Luego coge a Xianghua (una chica) con su tercera vestimenta, y termina el juego con ella.

IMAGENES SECRETAS(GALERIA DE ARTE). Hay un total de 338 imágenes en todo el juego, y al conseguir muchas de ellas te dan nuevas opciones, como estas, que te permiten el acceso a nuevos escenarios:

019 El Coliseo
031 Santuario de Kunpatau
032 Castillo de Katamatsu en Invierno
068 Zona de Pruebas en Crepúsculo
079 Laberinto de los Muertos
083 Jardin del Emperador en Invierno
104 Santuario de Kunpaetku
123 Ruinas de la ruta de la seda de noche
130 Caos

MISIONES EXTRA. Aparecen cuando terminas las dos fases del Caos.

MISION SECRETA EN EL DOJO. Termina todas las misiones, incluyendo también las extra. Luego en la pantalla de Selección de Mision, ve lo más posible hacia el Este. Sitúa el cursor sobre Corea y oirás un ruido. Hay 5 misiones.

MISION SECRETA EN EL PANTANO. Termina todas las misiones, incluyendo, por supuesto, las extra. En la pantalla de Selección de Misión, ve al centro de la zona superior derecha, cerca de Polonia, y oirás un zumbido. Hay dos misiones.

ONI

En el directorio del juego existe un fichero llamado persist.dat. Este fichero es el que contiene toda la información precisa acerca de las partidas salvadas, trucos, etc. Es importante que, antes de modificarlo, se realice una copia de seguridad del mismo, por si se da algún error.

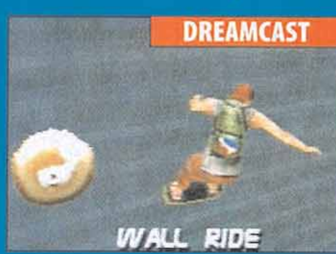
Activar el modo trucos: Edita tu fichero persist.dat con un Editor Hexadecimal. Localiza el lugar donde pone 0x44 y cambia el valor por 07. Salva el fichero. Arranca el juego y una vez estés jugando pulsa F1. Un menú aparecerá y podrás teclear uno de los siguientes códigos:



WINLEVEL: Ganar el nivel
MINIME: Modo mini
SUPERAMMO: Modo super armas
RESERVOIRDOGS: Als lucha con todos
BEHEMOTH: Modo Godzilla
ELDERRUNE: Regeneración
LIVEFOREVER: Modo Dios
SHAPESHIFTER: Cambiar personajes (tecla F8)
TOUCHOFDEATH: Omnipotente
CANTTOUCHTHIS: Imparable
FATLOOT: Munición y vida
LOSELEVEL: Perder el nivel
BIGHEAD: Modo cabezas grandes



Tony Hawk's Pro Skater 2





Presiona Start para poner en pausa el juego, después pulsa L y presiona A (tres veces), X, Y, Arriba, Abajo, Izquierda, Arriba, X, Y, A, Y, B, A, Y, B. En la pantalla aparecerá un mensaje para confirmar que has insertado el código correctamente. Elige la opción "End Run" para descubrir todos los secretos, secuencias FMV, Monopatines Bonus, y niveles extra.

MODO VUELO: Pulsa L, después presiona Arriba (4 veces), A, X, Arriba (4 veces), A, X, Arriba (4 veces) en la pantalla del menú. Empieza juego y usa estos botones para volar:
Flotar arriba: Pulsa A.
Altura: Pulsa Y mientras estas en el aire.
Mover hacia delante: Presiona Arriba.
Mover hacia atrás: Presiona Abajo.
Girar a la Izquierda: Presiona L.
Girar a la Derecha: Presiona R.

ESPECIALES INFINITOS: Presiona Start para pausar el juego, despues pulsa L y presiona A, Y, B (2 veces), Arriba, Izquierda, Y, X. Una pantalla confirmará que has introducido el código correcto. Alternativamente, colecciona $150 000 en Modo Carrera cinco veces usando cualquier personaje excepto el Oficial Dick, Tony Hawk, o Spiderman.

BALANCE PERFECTO: Presiona Start para pausar el juego, después pulsa L y presiona Derecha, Arriba, Izquierda, X, Derecha, Arriba, X, Y. Una pantalla confirmará que has introducido el código correcto. Alternativamente, colecciona $150 000 en el Modo Carrera cuatro veces usando cualquier personaje exceptuando el Oficial Dick, Tony Hawk, o Spiderman.

ESTADÍSTICAS FIJAS A 5: Presiona Start para pausar el juego, después pulsa L y presiona Arriba, X, Y, Arriba, Abajo. Una pantalla confirmará que has introducido el código correctamente.

ESTADÍSTICAS FIJAS A 6: Presiona Start para pausar el juego, después pulsa L y presiona Abajo, X, Y, Arriba, Abajo. Una pantalla confirmará que has introducido el código correctamente.

ESTADÍSTICAS FIJAS A 7: Presiona Start para pausar el juego, después pulsa L y presiona Izquierda, X, Y, Arriba, Abajo. Una pantalla confirmará que has introducido el código.

ESTADÍSTICAS FIJAS A 8: Presiona Start para pausar el juego, después pulsa L y presiona Derecha, X, Y, Arriba, Abajo. Una pantalla confirmará que has introducido el código correctamente.

ESTADÍSTICAS FIJAS A 9: Presiona Start para pausar el juego, después pulsa L y presiona Abajo, X, Y, Arriba, Abajo. Una pantalla confirmará que has introducido el código correctamente.

ESTADÍSTICAS FIJAS A 10: Presiona Start para pausar el juego, después pulsa L y presiona A, Y, B, X, Y, Up, Abajo. Una pantalla confirmará que has introducido el código correctamente.

ESTADÍSTICAS FIJAS A 13: Presiona Start para pausar el juego, después pulsa L y presiona A, Y, B, A (3 veces), X, Y, Arriba, Abajo. Una pantalla confirmará que has introducido el código correctamente. Alternativamente, colecciona $150 000 en Modo Carrera seis veces usando cualquier personaje excepto el Oficial Dick, Tony Hawk, o Spiderman.

PUNTOS EXTRA: Presiona Start para pausar el juego en el modo competición, después presiona L y pulsa X, B, Izquierda, X, B, Derecha, X, B, Izquierda. Una pantalla confirmará que has introducido el código correctamente.

DINERO EXTRA: Presiona Start para pausar el juego, después pulsa L y presiona A, Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo, Izquierda, Derecha. Una pantalla confirmará que has introducido el código correctamente.

COMPLETAR EL JUEGO: Presiona Start para pausar el juego, después pulsa L y presiona B, Izquierda, Arriba, Derecha, B, Derecha, Arriba, Izquierda, A, B, Derecha, Arriba, Izquierda, B, Derecha, Arriba, Izquierda para completar el juego con un monopatín. Una pantalla confirmará que has introducido el código correctamente.

MODO TURBO: Presiona Start para pausar el juego, después pulsa L y presiona Abajo, X, Y, Derecha, Arriba, B, Abajo, X, Y, Derecha, Arriba, B. Una pantalla confirmará que has introducido el código correctamente. La velocidad del juego incrementará un 25%.

GANADORES DE UNA CAMISETA

Las siguientes personas han ganado una camiseta del "Tips & Tricks Team" por enviar sus trucos y haber sido publicados éstos en la sección de Código Secreto: Benjamín Carreira Gómez y Raúl Martín Sotelo. Recordad que los trucos que mandéis no tienen que haber sido publicados en la revista.

Gunlok



Más trucos para Gunlok, para completar los que ofrecimos el mes pasado.
Para que esto trucos funcione correctamente debes introducirlos en la consola. Puedes acceder a la consola pulsando la tecla (º) la que se encuentra a la izquierda del 1. En la consola teclea cualquiera de los siguientes códigos:
GIVE [nombre del personaje] [nombre del objeto]: Obtienes el objeto que definas en el campo (nombre del objeto) para el personaje que hayas puesto en el campo (nombre del personaje).
GIVE AND EQUIP [nombre del personaje] [nombre del objeto] Obtienes el objeto que definas en el campo (nombre del objeto) para el personaje que hayas puesto en el campo (nombre del personaje).
Ejemplo: GIVE GUNLOK LASER , daría a Gunlok este arma láser.
Aquí tienes una lista de objetos.
ARMAS Y MUNICIÓN
ARMAS LÁSER:
LASER
BINARY_LASER
MAXIM_LASER
Munición para las armas láser: BATTERY_PLUS
ARMAS DE PLASMA:
PLASMA_PISTOL
PLASMATRIX
PLASMAGNUM
Munición para las armas de plasma:
AUTOLOCK_BOLTS
GRANADA: GRENADE_LAUNCHER
Munición para las granadas:
GRENADE_PLUS
GRENADE_EMP
Munición para el Lanzador de misiles:
MISSILE_PLUS
MISSILE_EMP
ARMA FLAME:
FLAMETHROWER
Munición para la lanzallamas: NAPALM
ARMA ESPECIAL: NANOFRAG
ARMA MÁS POTENTE: EPULSAR
LLAVES:
KEY
KEYB
ESCUDOS
Escudo estándar: SHIELD_PICKUP
Escudo pesado: ARMOUOR_PICKUP
MEJORAS EN EL EQUIPO:
AIM_ACCURACY_PICKUP
LOCK_DECODER
BEACON_TRACKER
TERRAIN_SCANNER
TERRAIN_SCANNER_WITH_RADAR
OMNI_SCANNER
HOLOGRAM_GENERATOR
AUDIO_CLOAK
SIGHT_PICKUP
SIGHTPLUS_PICKUP

¿QUIERES FORMAR PARTE DE NUESTRO «TIPS & TRICKS TEAM»?



Envíanos ese truco que tan bien te funciona con tus datos personales (nombre y dirección) a: **Hobby Press, S.A. Micromanía • CÓDIGO SECRETO C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid**

También puedes enviarnos un e-mail con tu truco y tus datos personales a:
codigosecreto.micromania@hobbypress.es
Todos los seleccionados por redacción, serán publicados y recibirán la camiseta de nuestro «Team».





ONI

A golpes contra El Muro

«Oni» puede resultar una experiencia enormemente frustrante cuando te encuentras con una puerta cerrada y no sabes dónde puede estar la consola que la abre. Con esta guía te ahorrarás paseos inútiles por los distintos niveles del juego.



La consola oculta que desactiva los detectores lasers está escondida tras las escaleras. Actívala en cuanto la encuentres.


Tras llegar al vestíbulo, se produce un violento tiroteo con algunos de los guardias de la zona. ¡Muévete rápido!



Sigue la brujula para encontrarsin problemas la puerta que abre paso a las escaleras de subida al siguiente piso.

Konoko es una de las mejores agentes del TCTF, una corporación dedicada a combatir el crimen organizado. Sus habilidades en el combate cuerpo a cuerpo y su dominio de casi todo tipo de armamento la convierten en un enemigo a tener en cuenta para cualquiera que se interponga en su camino.

Capítulo 1 Ejecución del ensayo

Almacén de la organización

Ve por la puerta a tu izquierda y baja las escaleras. Llegarás a una sala. Tienes que ir por la puerta señalada con un logo blanco y rojo. En esa misma sala hay una consola que la abre. En la siguiente sala, hay una puerta cerrada con un logo blanco y amarillo. Busca la puerta marcada con un rotulo de "escaleras". Ve por ahí, sube dos tramos de escaleras, y métete por la primera puerta a mano izquierda.

En la siguiente sala hay otra puerta con un logo blanco y amarillo. Tienes que ir por ahí, pero está cerrada. Ve por la otra puerta que hay en esta habitación y llegarás a la consola que la abre.

Llegarás a una nueva área, donde hay una puerta con un logo blanco y verde. Tienes que ir por ahí, pero la puerta está cerrada, así que haz esto: ve por la puerta marcada con el rotulo de "escaleras", bájalas y llegarás a una nueva sala. Una de sus puertas (a mano derecha, según sales de las escaleras) conduce a la consola que la abre. Nota: en esta sala hay una segunda puerta con un logo blanco y verde, pero no vayas por ahí: la que tienes que cruzar es la que está escaleras arriba.

Encontrarás a un hombre muerto en el suelo. Coge el bloc de datos personales, y se abrirá la puerta que hay delante de ti (la luz roja pasará a ser verde). Ve por ahí.

En la siguiente sala, ve por la puerta marcada con el rotulo de "escaleras" y súbelas. Sigue el pasillo serpenteante sin desviarte. Encontrarás varias puertas que dan a habitaciones sin salida, pero la que tienes que tomar es la que está al final, la cual da a unas escaleras que bajan. Ve por ahí.

Al final de las escaleras hay sala con una puerta marcada con un logo azul y rojo. La consola que la abre está en la misma sala. En la siguiente sala tienes que ir por la puerta con el logo rojo y blanco. La consola que la abre está escaleras arriba. En la siguiente sala hay dos puertas. Un conduce a unas escaleras, y la otra es la que tienes que cruzar. Está marcada con otro logo rojo y blanco, así que ya está abierta.

En la siguiente sala hay un civil bajo ataque. Sube las escaleras. Encontrarás a otro civil bajo ataque. Sálvale, y te abrirá las puertas dobles marcadas con un logo con forma de cubo. Ve por ahí.

Ahora sólo queda ir bajando escalera hasta que llegues a la zona de abajo. Cruza la puerta con forma de persiana que tiene una luz verde encima.

En la sala a la que has llegado verás un camión, y te darán apenas tres minutos para llegar al siguiente objetivo. Ve a mano derecha según entras en la sala, y verás una puerta que da a una escaleras que suben. Ahora tienes que ir subiendo hasta que llegues a una sala con una consola. Manipúlala y terminarás el nivel.

Capítulo 2 Los motores del mal

Planta de fabricación

Tras derrotar al comité de bienvenida en el hall, verás que sólo hay dos puertas que puedes abrir. Una da a una habitación sin salida, y la otra da a una sala con una puerta cerrada y una consola que la abre (también abre una de las puertas cerradas del hall, pero no hace falta que te metas ahí si no quieres hacerlo).

Ve por la puerta que acabas de abrir y avanza hasta que encuentres una consola dentro de una especie de minicámara. Manipúlala y abrirás la puerta cerrada que hay escaleras arriba, en el hall. Sigue avanzando (tendrás que liquidar a dos enemigos para que la siguiente puerta esté abierta) y llegarás a una sala donde hay dos personas inocentes bajo ataque, y una puerta cerrada. Salva a los civiles y manipula la consola que hay allí para abrir la puerta. Así podrás volver al hall del principio. Sube las escaleras y cruza la puerta.

Avanza por el pasillo y baja las escaleras hasta llegar a una sala llena de maquinaria. Al fondo, a mano izquierda, hay una puerta por la que debes cruzar.

En la siguiente sala, escaleras abajo, hay una puerta cerrada con un logo marrón. También hay otra puerta que está abierta, y da a un corredor con detectores láser. En la pared derecha del corredor hay dos puertas: la primera tiene un logo azul y está cerrada, y la segunda está abierta. Ignora ambas puertas y sal por la del fondo.

Llegarás a un sala con una puerta cerrada con un logo amarillo y una consola (detrás de las escaleras, bien escondida). Manipúlala y vuelve al corredor de los detectores laser. Toma la puerta que estaba abierta y manipula la consola que hay allí: así abrirás la puerta del logo marrón que viste antes.

La puerta del logo marrón da a una sala con una consola que abre la puerta de logo azul que viste en el corredor de los detectores lasers. Esa puerta da a una sala con una consola que abre la puerta del logo amarillo que viste antes. Ve por ahí. Baja las escaleras (a mano derecha según entras a la sala) para enfrentarte al cerebro infalible y completar el nivel.

CÓMO DERROTAR AL CEREBRO INFALIBLE: tienes que manipular las cuatro consolas que hay en la sala tres veces. Para evitar tocar los detectores láser (que se van moviendo cada vez más rápido) tienes que busca refugio en las consolas, que están protegidas por un muro. La clave está en avanzar en el sentido de rotación de los láser, como si los persiguieses. La tercera vez los laser van muy deprisa, así que tendrás que usar el movimiento de carrera rápida (pulsar dos veces hacia delante) para que no te alcanzen.

Capítulo 3 Las piezas del puzzle

Laboratorio de bioinvestigación

Primero tienes que derrotar a Barabas. Luego mira hacia la reja por la que Konoko saltó con la moto, y ve a mano derecha: encontrarás una puerta por la que debes ir.

Llegarás a una gran sala con seis puertas (tres a cada lado), una puerta que da a una minihabitación, y unas escaleras que suben al segundo piso. Ve por la puerta que da a la minihabitación y manipula la consola. Luego sube al siguiente piso. Este procedimiento que acabamos de describir hay que repetirlo tres veces (una vez en cada piso).

Fíjate que a veces los enemigos manipularán la consola antes que tú para abrir las puertas laterales y atacar a los civiles.

En el tercer piso está la puerta de triple cerradura por la que tienes que ir a continuación, pero si has manipulado la consola que había en cada piso, ya debería estar abierta.

Llegarás a los tejados. Crúzalos para llegar hasta una puerta (captura 7) que da a unas escaleras. Encontrarás una puerta cerrada y otra abierta, que te lleva a un combate contra un nuevo tipo de explosivo enemigo. Derrótalo y una secuencia intermedia te llevará a la siguiente zona.

Desde el vestíbulo hay dos tramos de escaleras que bajan. Uno de ellos te lleva a una consola que debes manipular. Luego ve por la puerta que hay cerca (o toma las escaleras de subida que hay en el vestíbulo) y sube al segundo piso.

En el segundo piso tienes que manipular otra consola (está dentro de una habitación) y luego localizar las escaleras que suben al tercer piso (están en la zona abierta que da al vestíbulo). En el tercer piso está la tercera consola (al fondo, tendrás que cruzar por la zona abierta al vestíbulo), con la cual se completa la apertura de la puerta de triple cerradura que hay en este mismo piso. Ve por ahí, y llegarás a una zona de rampas cuyo fondo está dividido por un foso de líquido corrosivo.

En la zona del líquido corrosivo, baja las escaleras para llegar hasta bajo y manipula la consola que abre la puerta de persiana que hay al otro lado. No hay escaleras que lleguen a ella, así que lo mejor es que subas un nivel, cruces por las rampas, y



Toma con rapidez las rampas de bajada a tu derecha y procura que no te vean los enemigos de la zona.



En esta especie de habitáculo mal amueblado, a mano izquierda, podrás encontrar el arnés de deslizamiento.



Toma carrerilla y deja apretado el botón de salto para superar con éxito las rampas rotas.

te dejes caer hasta la puerta. Ve por ahí y avanza hasta completar el nivel.

COMO DERROTAR A BARABAS: Lo más fácil es derribarle con una patada en salto y así hacer que suelte el arma. Luego espera a que se levante y repite el procedimiento cuando recoja el arma y se disponga a disparar. El truco está en que su arma tarda mucho en disparar, y mientras está cargando el disparo no puede defenderse. Lo malo de este método es que es lento. Otra estrategia es recoger su arma y derribarle con una granada (botón secundario). Cuando esté en el suelo aprovecha para dispararle con el disparo principal (que tarda mucho en cargarse), y cuando se levante, lo vuelves a derribar con una granada. Si te quedas sin munición, deja caer el arma y espera a que la recoja. Hazle soltarla con una patada en salto, y recógela de nuevo: estará nuevamente cargada.

Capítulo 4 Entre la espada y la pared

Asalto al aeropuerto

Métete en el aeropuerto por la puerta que ves a la derecha y avanza por el único camino posible. Verás una consola que te abrirá la siguiente puerta, la cual conduce a una zona de rampas. Baja hasta el fondo, y toma las rampas interiores que llevan hasta las pistas de aterrizaje.

Al llegar a las pistas, a mano derecha, verás unas rampas que parecen "meterse" en el suelo, y que dan a una zona muy parecida a la primera zona de rampas que viste, pero con una gran hoguera. Sube por las rampas y avanza hasta encontrarte con Muro. Tras derrotar a sus secuaces, toma la segunda puerta que hay a tu derecha y manipula la consola que hay dentro. Luego vete por la puerta por la que ha escapado el temible Muro.

Llegarás a un hangar con una avión. A tu derecha verás una cabina que da a una consola. La consola está bloqueada, así que tendrás que bajar hasta el hangar, cruzarlo, y subir por la rampa para alcanzar la cabina de enfrente, la cual alberga la consola que desbloquea la consola anterior. Una vez que esté desbloqueada, manipúlala y sal por la puerta persiana que hay abajo, en el hangar.

Capítulo 5 Un persecución al rojo vivo

Hangares de carga del aeropuerto.

Avanza hasta que te encuentres una puerta cerrada. La consola que la abre está en la habitación de al lado, y se puede ver desde el ventanal.

En la siguiente área, a tu izquierda, hay una habitación en cuyo interior puede verse (por el ventanal) una consola. Entra y manipúlala. Sal y sube por la gran rampa hasta llegar a una cabina. Entra y manipula la consola que hay dentro. Luego baja y métete por una puerta tipo persiana que no está del todo cerrada. Tras cruzar un par de puertas como esa, verás una rampa que conduce a una gran puerta. Al otro lado hay un pasillo con detectores laser que debes evitar para que no salga gas. Tras cruzar ese pasillo llegarás a una zona abierta. Ve a la izquierda y sube por las rampas. Tras un largo camino verás, en lo alto de unas escaleras, una puerta cerrada con un logo amarillo. Un poco más adelante hay una escalera que baja a la zona donde encontrarás la consola que la abre.

Al otro lado de la puerta del logo amarillo avanzarás por unos pasillos donde hay muchos civiles. Pronto encontrarás el arnés de deslizamiento en un habitáculo a la izquierda de una puerta.

Cruza la puerta y sube por la rampa que ves a mano izquierda. Arriba hay dos puertas, y una de ellas conduce a una cabina desde la que ves a Muro dándose a la fuga. Sigue subiendo por la rampa que viste antes de entrar en la cabina (a mano derecha, según sales de ella) hasta llegar al tejado.

En el tejado, busca el círculo luminoso usando el compás como guía. Allí Konoko utilizará el arnés de deslizamiento automáticamente y completará la misión.

Capítulo 6 Contraataque

Base TCTF

Comienzas la misión en un parking. Desde el parking puedes acceder a cualquiera de los tres pisos del edificio adyacente. Entra por el de abajo, y luego ve subiendo desde dentro. En cada uno de los tres pisos tienes que encontrar una consola y manipularla. Cuando hayas acabado, podrás subir las escaleras hasta arriba y tomar la puerta con el logo azul que hay en lo alto.

Avanza y ve tomando el camino de las escaleras de subida que te vayas encontrando. Verás otras escaleras que llevan a ►

ENEMIGOS

Los enemigos de «Oni» vienen en tres colores: verde, azul y rojo, por orden de peligrosidad

ARTILLEROS: Constituyen el enemigo básico del juego, y lo mismo pueden atacarte con armas que sin ellas.

OFICIAL TANQUE: Es más ágil de lo que parece, y un experto en combate cuerpo a cuerpo. Suelen abordarte con su ataque "equipo nuclear", un salto estilo lucha libre que tiene mucha prioridad en el aire. Esquiva su primera embestida y aprovecha para golpearles cuando están tendidos en el suelo.

KAMIKAZE: No son muy buenos peleando, pero el auténtico peligro viene cuando mueren: tras una cuenta atrás de tres segundos, estallan. La onda expansiva es bastante amplia, así que tendrás que usar la carrera rápida para alejarte de ellos y evitar que le explosión te alcance.

ÉLITE: Básicamente, se trata de un artillero potenciado. Suelen preferir el combate cuerpo a cuerpo, y su ataque de "bala de cañón" es similar al de los oficiales tanque, sólo que lo ejecutan rodando por el suelo y es más rápido. Tendrás que saltar para evitarlo.

NINJA: Los ninjas desdeñan el uso de las armas, y tienen muchos movimientos especiales de evasión y ataque sorpresa. Se recomienda abatirlos a distancia y evita el cuerpo a cuerpo, estos tipos saben pelear muy bien.

OTROS: Aparte de los mencionados, encontrarás a ingenieros, oficiales de seguridad y otros oponentes que tratarán de detenerte. No son muy peligrosos, pero cuando se reúnen varios pueden crearte problemas si te atacan todos a la vez. No tienen la graduación de colores de los anteriores pero no conviene infravalorarlos.



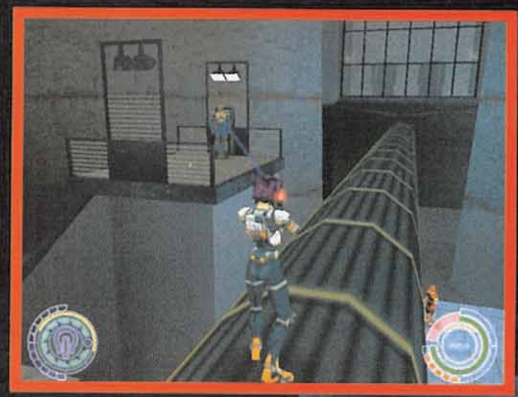


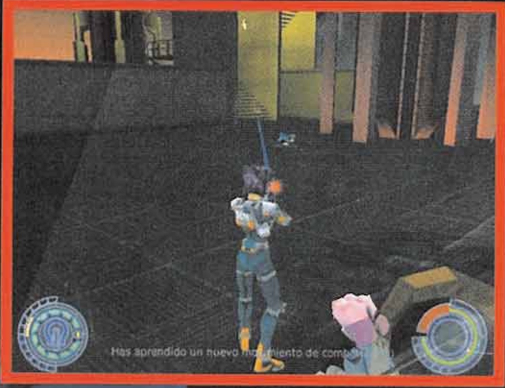


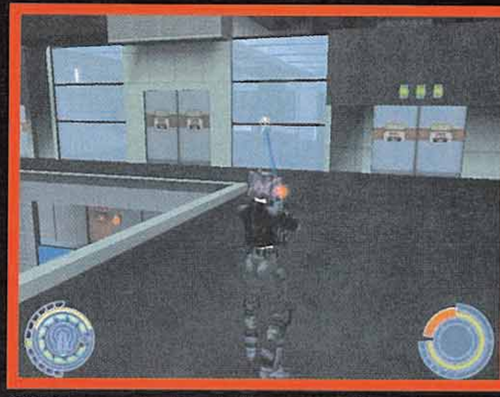







Tienes que saltar desde el tubo a la plataforma, que está protegida por un guardia, así que ándate con ojo.


Las escaleras de huida estarán justo a tu espalda. No te pares a pelear con nadie, porque no tienes tiempo para hacerlo esta vez.


Cuidado, esa consola está protegida por un guardia armado y que está bien dispuesto a defenderla con uñas y dientes.

una zona de rampas, las cuales cruzan de un lado a otro. Dos de ellas están rotas, así que tendrás que saltar, en plan «Tomb Raider», para pasar al otro lado. Asegúrate de coger carrerilla, usar la carrera rápida y deja apretada a la tecla de salto después de pulsarla.

Cuando no puedas subir más, busca a un tipo con una máscara de soldador. Habla con él para que te dé el soplete, y luego dirígete al ascensor, que está a mano izquierda según sales de la habitación donde encontraste al tipo de la mascara de soldador. Tienes que dar un pequeño salto para alcanzar el ascensor.

Arriba hay una consola que abre la puerta por la que tienes que meterte.

Ya sólo te resta ir tomando las sucesivas escaleras hasta llegar a la zona que da a la terraza, donde vuelves a luchar con Barabas. Puede usar las mismas estrategias de tu primer enfrentamiento para derrotarle.

Capítulo 7 Un amigo en apuros

Centro de conversión atmosférica (exterior)

Este nivel es muy lineal, así que es difícil perderse. Tu progreso está impedido por puertas cerradas o elevadores que sólo descienden si los has activado antes. Para ello, sólo tienes que manipular la consola correspondiente, que esta dentro de una cabina cercana. Hay una excepción: una de las consolas que abre la puerta al siguiente tramo no está dentro de una cabina, sino que tienes que subir unas escaleras para llegar a ella.

Pronto encontrarás una especie de tubo por el que pasa corriente (captura 8). Lo que tienes que hacer es manipular la consola que hay en la cabina cercana para que los pulsos de electricidad dañinos se generen con más lentitud. Así podrás correr por el tubo y saltar por encima de los pulsos. Fíjate que la ralentización sólo dura unos segundos, así que tendrás que darte prisa. Si quieres ahorrar tiempo, puedes disparar al ventanal de la cabina y saltar a través de él para llegar antes al tubo, pero si sales por la puerta también debería darte tiempo.

Cuando estés recorriendo el segundo tubo, verás que a medio camino hay una especie de plataforma, protegida por un guardia. Tienes que saltar hasta ahí. Luego sólo te resta bajar las escaleras, pasar la puerta (antes tendrás que manipular la consola que hay enfrente) y avanzar por las salas de los generadores de corriente hasta llegar al final del nivel.

Capítulo 8 Una vida inocente

Centro de conversión atmosférica (interior)

Se trata de otro nivel muy lineal. Sal de la habitación de inicio y baja las escaleras hasta una zona muy amplia. Al fondo hay dos salidas, toma la de la izquierda y luego avanza pegado a la pared de la izquierda hasta alcanzar a Shinatama. Cuando te den la cuenta atrás de 30 segundos, date la vuelta y sube por las escaleras hasta llegar arriba, donde verás la puerta de salida. Luego cruza el tubo de la misma forma que hiciste en el nivel anterior: manipula la consola cercana (o pide al civil que lo haga por ti) y corre por encima del tubo mientras saltas los pulsos ralentizados.

Sigue avanzando. Llegarás a una zona donde un pulso eléctrico gigante recorre el camino regularmente. Tienes que ir de consola en consola para desactivarlo momentáneamente, y así lograr tiempo suficiente para cruzar con seguridad.

Luego llegarás a una gran zona con varios pisos abiertos al patio interior, y una serie de escaleras que los conectan entre sí. En el penúltimo piso hay una puerta con un logo amarillo. Dentro hay una consola que permite abrir la puerta que hay en el último piso. Ve por ahí y avanza hasta que llegues al final del nivel.

Capítulo 9 La verdad y sus consecuencias

Edificio regional de estado

Comienzas en el vestíbulo principal. Hay una serie de escaleras que conducen a los pisos dos y tres, pero están cerradas. Toma la puerta que hay a tu derecha y llegarás a un vestíbulo interior. Según entras en lo que vamos a llamar el "vestíbulo interior", verás enfrente tres puertas (la del centro está cerrada). La que queda a tu derecha te lleva a la consola que abre el acceso al piso dos. Ve al piso dos y busca la consola que abre el acceso al piso 3. Allí tienes que buscar las tres consolas que abren las puertas de triple cerradura que hay arriba. Usa las escaleras que hay en este piso para llegar hasta las consolas.

Llegarás a un tejado con una puerta que da a una consola. Manipúlala y luego baja al "vestíbulo interior" del piso uno. Las puertas que conducen al sótano se han abierto, así que baja por ahí.

Esquiva los detectores laser y busca el punto de descarga de ficheros. Cuando acabes, manipula las dos consolas que hay en esa misma sala y ve por las puertas que acabas de abrir (te las encuentras de frente según sales). Sube las escaleras, verás un corredor que está protegido por detectores laser. Pasa de él y sigue subiendo escaleras, llegarás a una puerta abierta. Ve por ahí y busca la consola que desactiva los detectores de antes. Ve por el pasillo de los detectores que acabas de desactivar. En la segunda puerta a la derecha encontrarás una consola que desactiva los detectores de abajo. Sigue avanzando y verás unas escaleras. Puedes bajar para llegar a la consola que desactiva los detectores que hay arriba, o bien subir directamente y esquivarlos. Al final tienes que acabar arriba y tomar la puerta del fondo a la izquierda, perseguir al ninja Mukade, acabar con sus sicarios, y colocarte en el círculo luminoso para acabar el nivel.

CÓMO DERROTAR AL NINJA MUKADE: Aunque te parezca que se vuelve invisible, se le puede ver si estás atento. Lánzale combinaciones una detrás de otra, y no le dejes respirar. Si te toma ventaja, retrocede y vuelve a empezar. Tiene un ataque especial en el que te lanza un rayo rojo. Huye y espera a que se disipe.

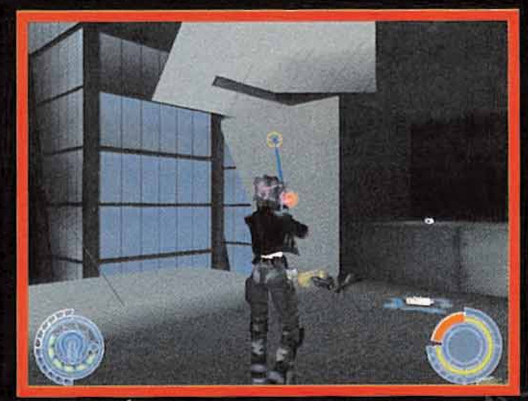
Capítulo 10 El gato y el ratón

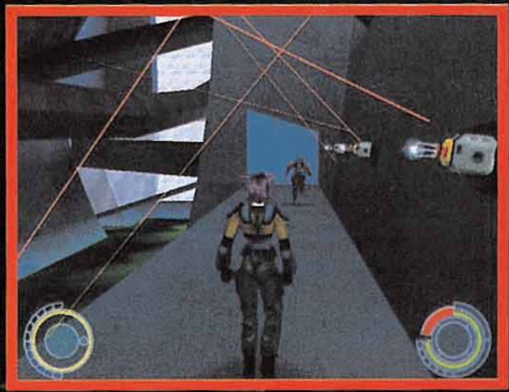
Tejados

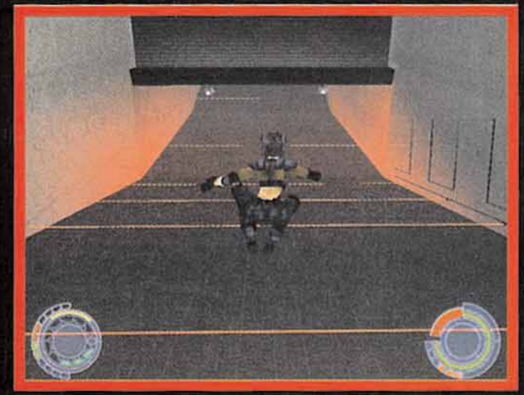
Este nivel es fácil a la hora de orientarse, pero difícil por sus enemigos y sus complicados saltos. Acuérdate de dejar pulsada la tecla de salto para llegar más lejos, y de que si pulsas



Cuando te den la cuenta atrás de 30 segundos, date la vuelta y sube por las escaleras hasta llegar arriba


Junto al cable tenso que se encuentra a la izquierda de Konoko hay una plataforma a la que es posible subirse.


Si quieres un consejo, no uses la patada en salto en esta pelea, puesto que podrías tocar un detector y eso sería tu fin.


Estos detectores no son demasiado difíciles de evitar; lo realmente malo es la recepción que te aguarda al otro lado.

el botón de agacharse, das una voltereta que permite llegar más alto. Usar la carrera rápida también ayuda saltar más lejos de lo habitual.

Avanza saltando los abismos hasta llegar al tejado, y sigue avanzando hasta que llegues a una puerta que da a un ascensor. Luego sube las escaleras y salta hasta las escaleras que hay al otro lado. Avanza hasta llegar a un balcón, donde se ve otra zona al otro lado. Salta por ahí y sortea los pozos. La manera más segura de hacerlo es saltar primero al lateral, y desde ahí al otro lado. Al otro lado de los pozos veras una escalinata a la que debes saltar. Sube por ella.

Avanza hasta encontrar un pasillo con pantallas gigantes a ambos lados. Ve hasta el fondo y tuerce a la izquierda (es una zona que también tiene pantallas). Al fondo hay unas escaleras por las que tienes que subir.

Sigue avanzando, y encontrarás un cable tenso por el que ha huido Mukade. Justo a la derecha hay una plataforma elevada a la que puedes subir de un salto. Allí encontrarás un cable deslizador. Baja, y colócate en el punto amarillo.

Avanza saltando por las plataformas elevadas (acuérdate de pulsar el botón de agacharse durante el salto para llegar más alto). Acabarás encontrando una puerta que da a un ascensor. Tómalo, y pelea con el ninja Mukade.

Capítulo 11 Un soñador

Laboratorio del Dr.Hasegawa

Otro nivel muy sencillo. Tras derrotar a Muro, avanza y sigue a Shinatawa, ella te guiará. Tras vencer a Griffin, podrás pasar por una puerta lateral. La puerta que tienes delante no se abre inmediatamente, tienes que esperar a que Shinatawa aparezca por ahí. Luego crúzala, evita los laser y sigue avanzando hasta llegar al enemigo final, que es la propia Konoko.

CÓMO DERROTAR A GRIFFIN: Es un buen luchador, pero no tiene ataques especiales. Empieza con una pistola VDG que le hace peligroso. Arrebátasela y úsala contra los dos guardaespaldas que se unen a la lucha. Cuando elimines a los guardaespaldas, Griffin no debería ser difícil de derrotar.

CÓMO DERROTAR A KONOKO: Konoko comienza rodeada por un halo azul que la hace más fuerte. La clave está en ir detrás de ella hasta que lo pierda, y luego procede entablar el combate.

Capítulo 12 Los pecados del padre

Prisión científica TCTF num.112

Empieza por esquivar los detectores laser que te cierran el paso, y sal por la puerta del fondo. Pronto tu progreso se ve impedido por unas puertas con un logo amarillo cerradas, pero sólo tienes que bajar un tramo de escaleras para encontrar la habitación donde se alberga la consola que las abre. Repite el procedimiento en la siguiente sección con las puertas del logo azul.

Acabarás por llegar a un pasillo. A tu izquierda hay una puerta cerrada y protegida por detectores laser. A tu derecha hay una puerta abierta. Ve por ahí. Tras hablar con tío Kerr, manipula la consola que hay en la habitación y ve por la puerta protegida con detectores laser que viste antes, que ahora está abierta.

Llegarás a un largo pasillo, con dos anchas escaleras de bajada a la derecha. Toma la primera, y verás una puerta cerrada con triple cerradura, con una puerta abierta a cada lado. Coge la de la derecha y manipula la consola. Luego ve por la otra (la que quedaba a tu izquierda). Delante de ti habrá una puerta. Tienes que ir por ahí cuando hayas manipulado la consola de esta sala. Al salir por la puerta, llegarás a la zona que se corresponde con la segunda escalera de bajada que había en el largo pasillo. A tu derecha estará una puerta con triple cerradura (y ya debería tener dos de ellas desactivadas). Al fondo, delante de ti, verás una puerta cerrada y otra abierta que queda a mano izquierda. Ve por la puerta abierta y manipula la consola que hay dentro.

Con esto ya deberías haber abierto la tercera cerradura de la puerta que da al laboratorio del profesor Kerr. Ve allí, y reúnete con él.

Tras los acontecimientos, manipula la consola que hay en el laboratorio y sal por la puerta que queda más a la derecha. Gira a la derecha según sales y toma la puerta del fondo, que ahora estará abierta. Luego sube las escaleras y manipula la consola que te abre la puerta por la que tienes que ir.

Esquiva los detectores lasers saltando y sal por la puerta del fondo. Luego dirígete por la única ruta posible hasta los tanques de desechos de sustancias biológicas. Allí hay unas cabinas y en cada cabina hay uuna consola.

Ve de una cabina a otra y manipula las consolas que encontrarás en su interior. Cuando hayas manipulado las tres, habrás completado el nivel.

Capítulo 13 El renacimiento del fénix

Base TCTF

Date la vuelta y sal por la puerta. A mano izquierda y derecha hay puertas que dan a las consolas que desactivan los detectores laser de los pasillos. Luego verás dos puertas abiertas, que dan a sendas consolas. La más importante es la que abre la puerta del logo rojo, por donde tienes que seguir.

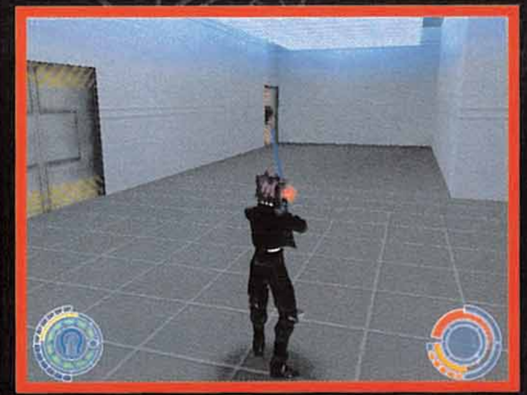
En la siguiente zona tienes que bajar hasta abajo del todo y tomar la única puerta abierta que hay. Baja las escaleras y llegarás a la zona de rampas rotas que viste la primera vez que estuviste aquí, sólo que ahora están reparadas.

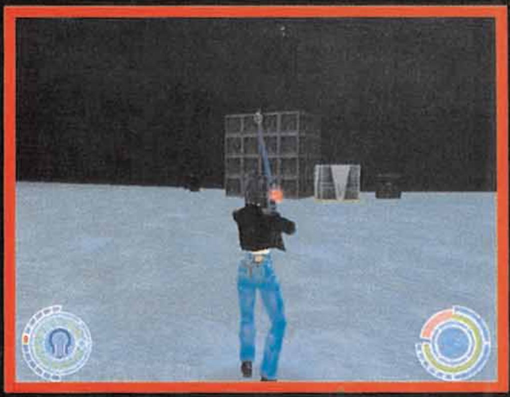
Tienes que bajar por la rampa y entrar por la puerta abierta que queda a mano derecha, donde encontrarás una consola para manipular, como ya va siendo costumbre. Haz lo mismo cada vez que bajes por una rampa, y tras manipular tres consolas, baja al piso más bajo de todos y avanza hasta llegar al edificio principal. Allí verás una puerta que da a la consola que abre la puerta del logo azul, que es por donde tienes que ir. Una vez atravesada la puerta del logo azul, haz lo que a continuación explicamos tres veces:

Baja dos tramos de escaleras y entra por la puerta que queda a mano derecha, la que tiene el logo amarillo. Luego avanza hasta el fondo y entra por la puerta que queda a mano izquierda. Manipula la consola que hay dentro y vuelve a las escaleras de antes.

Según vuelves a las escaleras por tercera vez, verás que la puerta de triple cerradura que queda a mano derecha está abierta. Entra por ahí y derrota al sistema de seguridad para completar el nivel.

CÓMO DERROTAR AL SISTEMA DE SEGURIDAD: tienes que hacer lo mismo que con el cerebro infalible del episodio 2: manipular cuatro consolas tres veces, sólo que los detectores laser son mucho más complejos. Fíjate, sin embargo, que hay un punto donde nunca te pueden dar los detectores. Aprovéchalo para pasar de un lado a otro. Aparte de esos pequeños detalles, derrotar al sistema de seguridad es una mera cuestión de habilidad y de pericia.

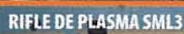

En los tres pisos, la consola que hay que activar siempre está al fondo del pasillo, a mano izquierda.


En lo alto de esta caja encontrarás armas para equiparte. Ten cuidado con los francotiradores que acechan.

EL ARSENAL DE KONOKO


CAMPBELL ECUALIZADORA MK2


HUGES BLACK ADDER SMG



RIFLE DE PLASMA SML3


LANZADOR DE MICROMISILES (LMM)

CAMPBELL ECUALIZADORA MK2

La pistola básica tiene un fuerte retroceso: a no ser que estés disparando a bocajarro, tienes que apuntar bajo para compensar el ascenso del cañon. Si el enemigo está muy cerca, deja pulsado sin miedo el botón de disparo y vacía el cargador.

HUGES BLACK ADDER SMG

Funciona igual que la pistola MK, pero dispara más rápido (y por lo tanto, gasta más munición). También es menos precisa que la pistola en las distancias largas.

RIFLE DE PLASMA SML3

El proyectil de plasma es rápido, pero no tanto como una bala. Verás que es difícil acertar a los enemigos que corren perpendicularmente respecto a ti. En esa situaciones, apunta a las piernas: si fallas por poco, al menos le darás al suelo y les alcanzarás con la explosión de plasma.

LANZADOR DE MICROMISILES (LMM)

Dispara un puñado de micromisiles que vuelan en formacion circular hasta alcanzar su objetivo. Los que fallan se dispersan al cabo de un rato, volando en direcciones aleatorias. No utilices este arma si hay civiles cerca, podrías alcanzarles. Si disparas a bocajarro, te asegurarás de que todos los micromisiles darán en el blanco sin que los enemigos puedan evitarlo.

CAÑÓN SCRAM

Dipara un proyectil teledirigido. Tras alcanzar a un objetivo, sigue volando y busca otro. Así, puedes tumbar a varios enemigos con un solo disparo. Es especialmente útil para atacar a enemigos en posiciones difíciles. El proyectil es muy lento en su vuelo, y no puedes disparar de nuevo hasta que no se haya disipado. Además, si el enemigo está cerca de ti, corres el peligro de ser alcanzado. Úsalo sólo en distancias medias y largas.

CAÑÓN SCREAMING

Esta extraña arma libera unos pulsos de energía que persiguen al objetivo. A diferencia de Cañón Scram, puedes disparar más de uno a la vez.

ARCO DE MERCURIO

Es como un rifle de francotirador. Tiene un alcance larguísimo y el disparo alcanza a su objetivo instantáneamente. Un único impacto suele bastar para tumbar a cualquiera. Es mejor usarla contra oponentes desprevenidos: dispara muy lentamente, así que tienes que asegurarte de que no fallas el tiro.

PROYECTOR DE CORRIENTE DE FASE

Funciona como un chorro de agua presión. Contra enemigos solitarios es muy efectiva, ya que si dejas apretado el botón de disparo, no les dejarás levantarse. Lo malo es que así gastas mucha munición. Siempre que puedas, intenta empujar al enemigo hacia un abismo, y así economizarás energía.

PISTOLA VDG

Deja aturdido a un oponente durante unos segundos, ocasión que debes aprovechar para atacarle cuerpo a cuerpo. Tiene un alcance corto, pero puede acertar a dos enemigos que estén próximos entre sí.

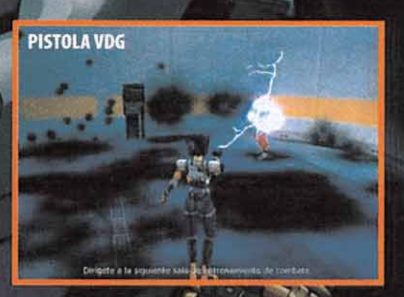
LANZABOMBAS SBG PORTÁTIL

Arroja una bomba de fragmentación que, al estallar, suelta otras pequeñas minibombas. El resultado es que la zona queda cubierta con explosiones. Obviamente, si disparas a bocajarro, te harás daño a ti también. Puedes dejar apretado el botón de disparo para retrasar la explosión: así puedes aprovecharte del efecto rebote de la bomba y alcanzar a enemigos escondidos.

CAÑÓN DE ONDAS

Tiene dos modos de fuego: el primario consiste en un chorro láser. Tienes que dejar apretado el botón mientras se carga, y durante ese tiempo eres muy vulnerable. El modo secundario lanza una granada. Este arma hace daños masivos, pero es demasiado pesada, y no la puedes guardar. Además, tu velocidad de giro se hace muy lenta, con lo que te pueden flanquear con facilidad.


PROYECTOR DE CORRIENTE DE FASE


PISTOLA VDG


LANZABOMBAS SBG PORTÁTIL


CAÑÓN SCRAM


CAÑÓN SCREAMING


ARCO DE MERCURIO


CAÑÓN DE ONDAS

Capítulo 14 El amanecer de la crisálida

Complejo de montaña de la organización

Tu primer objetivo es equiparte. A la derecha de tu punto de aterrizaje hay un dispositivo de camuflaje. Tómalo y echa a correr siguiendo la valla de la derecha. Gira a la derecha en cuanto puedas y verás unas cajas en cuyo alto hay armas. Súbete a la caja pequeña y usa el salto con voltereta para llegar a la más alta. Detrás de la caja pequeña hay otro dispositivo de camuflaje. Cógelo y corre a la derecha hasta que veas la entrada. Una vez dentro, toma la puerta de la izquierda para llegar a dos pasillos protegidos por detectores lasers. El de la derecha da a la puerta que tienes que tomar, que está en la pared derecha del pasillo.

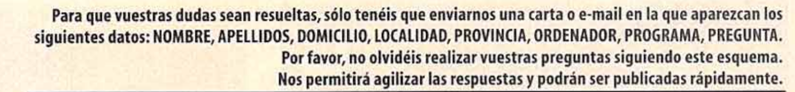
Ahora estarás en una habitación que vamos a llamar el "vestíbulo rojo". Ve por la puerta que tienes enfrente y avanza hasta llegar a un pasillo, que vamos a denominar "pasillo con contenedores". Toma la primera puerta a la derecha y busca una consola para manipular. Luego vuelve al "vestíbulo rojo" y toma la otra puerta. Tras liquidar (usa sigilo para acercarte) a su guardián, tienes que entrar por la puerta del fondo a la izquierda y manipular la consola que hay dentro.

Ahora vuelve al "pasillo con contenedores" y toma la puerta del fondo a la derecha. Baja las escaleras, derrota a los enemigos, y recoge las llaves del camión que habrá dejado caer uno de ellos. Colócate en el círculo amarillo cerca del camión y cambiarás de zona.

En la nueva zona tienes unas escaleras ante ti, que comunican a tres pisos. Empieza por el primero, y manipula las consolas que encontrarás dentro (a mano derecha e izquierda). Repite el proceso con los otros pisos, y vuelve a la habitación donde te bajaste del camión. Al fondo de la sala hay puertas, que ahora deberían estar abiertas. Ve por ellas y avanza hasta llegar a unas escaleras. Sube todas las escaleras que encuentres, y finalmente llegarás a una especie de gran plataforma. Al otro lado hay una consola para manipular. Hazlo, y súbete a la gran plataforma. El combate final te espera.

CÓMO DERROTAR A MURO: A Muro le rodea periódicamente un halo rojo. Cuando eso suceda, no le ataques, porque es invulnerable. Espera a que no tenga el halo para lanzarle una patada en salto, seguida de un barrido. Luego apártate de él rápidamente y repite la operación hasta que le derrotes. Si le perdonaste la vida a Griffin, los guardaespaldas de Muro estarán ocupados, y no te molestarán.

G.P.A.


Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y podrán ser publicadas rápidamente.

Toonstruck

¿Qué se hace en el gimnasio?

Daniel Espinosa (Murcia)

Mira la nota de la columna de la entrada, anota los colores. Luego ponle mantequilla al potro y pide que Jim te haga una exhibición para así poder utilizar el Musculatron.

The Curse of Monkey Island

¿Cómo entro en la cripta Sopabuena?

Daniel Yanel (Toledo)

En el «Megamonkey» primero hay que convencer al camarero de que hay un parecido con la familia Sopabuena. Para ello, usa el retrato recortado de antes en la ventana de la puerta izquierda, entra en la habitación y mira por la ventana. Hay que convencer al camarero que su "primo" Guybrush conoce a la perfección la historia de la familia Sopabuena. Para ello debes entrar en la habitación de la derecha. Que en el «Megamonkey» se conseguirá con la tarjeta de Stan... Tirando de la cama plegable aparece un cadáver y sobre él un libro. Hay que usar en la cama los clavos del ataúd que usaron para ti y el clavo del retrato del antepasado Sopabuena. Así remachado, la cama no vuelve a plegarse, recoge el libro, habla con el camarero porque éste aceptará finalmente tu origen Sopabuena. Entonces opta por "suicidarte". Ya "resucitarás" en el interior de la cripta, donde se encuentra el fantasma de la antepasada a la que LeChuck dejó plantada la semana antes de la boda y cuya entrada en el mundo de los muertos está condicionada a reencontrarse con su otro amante. Sigue hacia el oeste para encontrar la salida de este panteón.

Hollywood Monsters

¿Dónde se consigue la navaja suiza?

Diego Tarrío (Pontevedra)

En la mina, una vez resuelto el puzzle, debes seguir el escarabajo reluciente que te guiará a través de los complicados laberintos hasta el segundo sello. Tras pasar el umbral está el tercer Hecker, descifrando jeroglíficos. Tras conversar con él [3-3-1-2] convéncele de que la maldición es una patraña, así que abandona el lugar... y es aplastado por un bloque granítico de 10 toneladas. Ahora puedes quitarle su navaja suiza, y meterte en la cámara para examinar los sarcófagos. Usa la lupa sobre el que está abierto, y encontrarás un pelo de la mujer de Drácula.

¿Dónde se consigue el folleto de publicidad de adelgazamiento?

Diego Tarrío (Pontevedra)

En los estudios MKO aprovecha para usar las pinzas en el buzón y recoger la propaganda sobre tratamientos de adelgazamiento, también allí puedes obtener la película que el Hombre Lobo necesita; hay que entrar dos veces en el plató de los Estudios MKO, de modo que te la entregarán.

¿Cómo se deja dormida a Gwen?

Diego Tarrío (Pontevedra)

El tratamiento de adelgazamiento falso hay que entregarlo a Drácula, que arrojará las pastillas adelgazantes por la ventana. Búscalas, están metidas en un estuche de plata algo peculiar que hay que abrir, cerca de los destrozados huesos de Markus Hecker. Mezcla las pastillas adelgazantes con las gominolas de Gwen para dejarla dormida.

¿Qué se hace en Egipto?

Diego Tarrío (Pontevedra)

Ahora hay que obtener algo que se ajuste a la hendidura triangular en la pata de la esfinge. Mezclando la piedra australiana con el bistec transilvano resulta un extraño manjar, que tras ser proporcionado al tigre de la piscina egipcia te dará un diente que hay que recoger y colocar en la hendidura.

Monkey Island 2

¿Qué se hace en la cripta del cementerio de la Isla de Scabb?

Raúl Romera (Barcelona)

Con la llave de la cripta, en Scabb, dirígete al cementerio. Localiza el ataúd adecuado aunque para tu sorpresa, sólo encontrarás cenizas. Con ellas yo no eres capaz de hacer nada, pero habrá alguien que seguro sí puede obtener algún provecho. Llévale una muestra de ellas a tu vieja amiga, y te preparará el mejunje adecuado, con el que podrás entrevistarte con Rapp. El pobre cocinero anda obsesionado con la factura que iba a pasarle la compañía del gas, así que échale una mano, a cambio de la cual te dará lo que andas buscando desesperado. Loco de contento, reúne sin perder un instante las cuatro partes del valiosísimo mapa, pero advertirás que no parecen encajar del todo bien.

¿Cómo consigo las cosas de 'el largo' para hacer el muñeco vudú?

(carta)

Debes de tener claro que las cosas son: algo de su ropa, algo de su cabeza, algún líquido de su cuerpo y algo perteneciente a alguno de sus antepasados. Sabiendo esto; para el primero de ellos, visita la única fonda existente en Woodtick, donde se alojaba Largo. El dueño no querrá dejarte entrar, y tendrás que emplear un pequeño truco para despistarle, dejando en libertad a su mascota. Con el camino libre, indaga un poco en la habitación y localiza por los pelos algo que puede cubrirte el segundo de los ingredientes. En cuanto a la ropa, no parecía haber ninguna prenda que pudiera ser útil a la vista. En la taberna del Labio Partido, mientras tomas una copa, serás testigo de una nueva humillación al tabernero, por el maldito Largo. Como colofón a su hazaña, dejará una huella asquerosa de su paso que utilizarás como el tercero de los componentes de la fórmula, eso sí ayudado por un pequeño papel del cartógrafo para no ensuciarte.
Volviendo al asunto de la ropa, decide darte una vuelta por la lavandería donde encontrarás a unos viejos amigos durmiendo la siesta. Tras un rato de animada charla, le harás un favor al pobre pata de palo yendo a buscar lustre para su pierna ortopédica, con lo que conseguirás una propina. Sabrás que Largo no mandaba su ropa a lavar hacía siglos, cosa que ya habías imaginado. Así que hay que pensar en algo ingenioso.
Con la ayuda de un cubo y algo de porquería sobre la puerta, conseguirás convencerle para que modifique sus hábitos higiénicos y envíe algunas prendas a la lavandería. Luego, encontrarás el ticket y recogerás la ropa interior, con lo que obtendrás el primer ingrediente de tu fórmula.
Ya sólo te falta el último componente de la receta, y ningún sitio te parecerá más apropiado para investigar sobre sus antepasados, que aquel donde todos tomamos el descanso eterno. Provisto de una pala, dirige tus pasos hacia un lúgubre cementerio en el que, tras investigar algunas tumbas, darás con un pariente del Sr. Lagrande, que te cederá amablemente algo indispensable para dar sabor al caldo que te iba a preparar la simpática hechicera.
Sin demora e impaciente por ver el resultado, cruza de nuevo el pantano en aquella hermosa piragua, que parece poco aerodinámica, pero que es muy cómoda y entrega a la experta los ingredientes de la receta. Después de unos minutos de espera, saldrás en busca de Largo.

Simon the Sorcerer 2

¿Qué hago en la fortaleza en la tierra del sórdido?

Héctor Hernández (Barcelona)

Intenta abrir la puerta y Alix te dará un alfiler de pelo para que lo consigas. Cuando la abras verás una extraña escena (no te preocupes, tendrá su explicación después). Anda hacia la derecha, y te encontrarás en un mapa con 4 sitios hacia los que ir: El borde del Volcan, Bosque oscuro, El campamento Goblin, y La Cabaña retirada. Ve al bosque oscuro y mira la madera de los gusanos. Habla con ellos y comprométete a traerles algo de madera. Entra en la cueva y habla con las brujas, ofréceles tu ayuda. Ve a la Cabaña retirada, pregunta qué tal va todo y pide jugar. Coge tres botellas de Soda y automáticamente te darán una paja. Usa la pajita en una de las sodas para obtener una botella vacía. Coge el pañuelo. Ve al Borde del Volcán y coge la Guía del Observador de Plantas y el pulverizador químico. Vuelve al Bosque Oscuro y pasa cerca del gato para asustarle. Ve a la Cabaña apartada y cierra la puerta. Pasa cerca del gato y éste se desmayará. Recógelo. Ve al Borde del Volcán y enséñale el gato a la planta. Utiliza la botella vacía para recoger su saliva. Ve al campamento Goblin y usa la saliva en los Goblets. Después de que los Goblins la beban y se duerman, coge el cuerno de caracola, pasa a través de ellos, y entra en la tienda grande. Coge la pimienta y las raciones de comida. Sal de la tienda y habla con el Elfo. Comprométete a conseguirle perfume, y él te dará una botella de perfume vacía. Usa la soda con el fuego, y coge algunas cosas de los Goblin mientras éstos aun se despejan. Cuando los Goblin se vayan coge su dado. Usa la soda con la botellita de perfume, después usa la pimienta con el Elfo. Ofrécele al Elfo tu pañuelo cuando esté estornudando. Dale la botella de perfume. Él te dará madera. Ve a la Cabaña Apartada y coge dos botellas más de soda. Ve al Bosque Oscuro y dale las raciones de comida y la soda al niño. Coge el espejo magnificador. Dale la madera a los gusanos de la madera y consigue el diente de madera. Entra en la cueva y dale a las brujas el cuerno de caracola, el diente de madera, y el espejo agrandador. Usa la pajita con la soda, y después usa la botella vacía con la poción. Ve a la Cabaña abandonada, dale la poción a los jugadores. Pide jugar, y cosigue el cachorro. Usa tus dados cargados, y coge el catálogo de la pared. Ve al Campamento Goblin, y entra en la fortaleza de Sordido. Dile a los Demonios que eres el diseñador de interiores, y te dejarán pasar. En el hall, coge el tapiz. Ve al peldaño y usa el tapiz sobre el sudor. Después usa el tapiz con el pulverizador químico. Dirígete al pasaje de Eerie y habla con la bestia de nombre impronunciable. Vuelve al peldaño y apaga las luces. Regresa al pasaje, usa el pulverizador, y lleva el cachorro. Éste se convertirá en unos zapatos de piel. Póntelos. Ahora puedes pasar. En el laboratorio de Sordido, coge el destornillador, y úsalo en su mano. Utiliza la mano de Sordido en el identificador de palmas. Coge la Vara del tiempo, y obtendrás la explicación para la escena de antes. Terminarás en un experimento con Sordido, rescátale de su madre, y vuelve en su cuerpo, con él en el tuyo. Calypso aparece, y envía a Sordido a tu casa en lugar de enviarte a ti.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira 8, 5ª Planta
28020 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

Por Santiago Erice

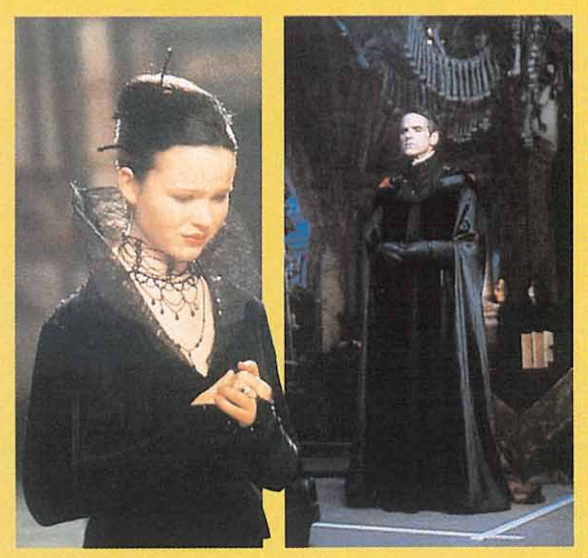
DIKERS



Aproximadamente dos años después de su primer álbum, "¿A qué esperamos?", y tras solucionar los inevitables problemas de formación de cualquier grupo novel (el guitarra y el batería son nuevos); ya está en las tiendas el segundo disco de estudio de la banda navarra Dikers: "Se escribe sin c".

Lo que en su debut era una colección de canciones rápidas y directas de punk adolescente, se ha transformado en este segundo disco de Dikers en una variedad estilística que recorre el largo camino existente entre el pop casi baboso y el heavy de guitarras distorsionadas, pasando por el ska o el reggae. Grabado con ausencia casi absoluta de prejuicios (ejemplo: han convertido el "With or without you" de U2 en una especie de reggae con letra de Enrique Villarreal El Drogas, de Barricada), "Se escribe sin c" sigue conservando el descaro y la agresividad de una banda como Dikers, que da lecciones de ortografía a los periodistas (falta hace) desde el mismo título del álbum.

DRAGONES Y MAZMORRAS



El género de aventuras de capa y espada sigue aportando películas como "Dragones y Mazmorras", aunque en este caso, tal vez sería más propio denominarlo de magia y espada. Basada en el popular juego de rol del mismo título, el filme es un derroche de efectos especiales, con una espectacular traca final protagonizada por una pelea de dragones voladores mientras los protagonistas buenos y malos dirimen sus diferencias a golpe de... magia y espada. Ambientada en un mundo en el que los hechiceros tienen el poder sobre los simples mortales; la historia de "Dragones y Mazmorras" tiene algo de viaje iniciático, el que protagonizan el simpático ladrón Ridley y sus amigos en busca de las armas que les permitirán ayudar a la emperatriz Savina en su lucha contra el malvado Damodar. Dirigido por el debutante Courtney Solomon; el reparto del largometraje está formado por Justin Whalin, Zoe McLellan, Jeremy Irons, Bruce Payne y Marlon Wayans.

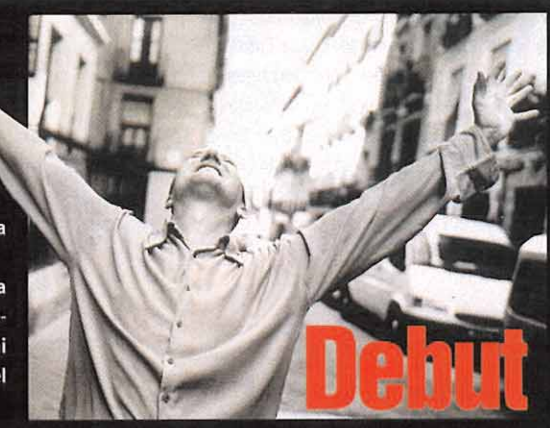
Aventuras de magia y espada



TETXO BENGOETXEA

La nueva colección de canciones de Tetxo Bengoetxea se puede encontrar en "Debut". Ahora en solitario y desnudo con sus composiciones, ahora sin ser arropado, ni siquiera, por el nombre de 21 Japonesas, la banda que le dio a conocer en el cambiante mundo del pop nacional.

Aquel viejo proyecto se dio por terminado. Tetxo Bengoetxea ha iniciado una nueva etapa con formas diferentes de expresar sus sentimientos; ya no hay aproximaciones latinas ni mestizajes, pero mantiene esa capacidad tan particular del donostiarra para hurgar el corazón.





TORRENTE 2: MISIÓN EN MARBELLA

Torrente, el poli que ha conseguido que en los bares y restaurantes españoles los palillos vayan en una funda de plástico, ataca de nuevo. El inimitable Santiago Segura se ha vuelto a rodear de sorprendentes criaturas (él, Gabino Diego, Tony Leblanc, José Luis Moreno), lo ha mezclado con el esperpento nacional, y, como es lógico, el éxito en taquilla está asegurado.

En esta ocasión, el alucinante Torrente aterriza en Marbella dispuesto a poner los puntos sobre las íes a un terrorista internacional que va a destruir la ciudad de Gil y Gil si algún superhéroe no lo remedia. De más está decir que, con el recurso Torrente, el remedio puede ser peor que la enfermedad. De más está decir también, que quien disfrutó con la primera parte de las aventuras escatológicas de este "madero", volverá a reírse con la nueva entrega.



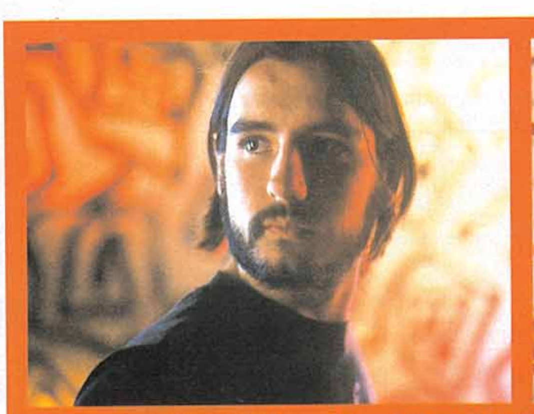




MISS AGENTE ESPECIAL

Sandra Bullock:
Miss y policía

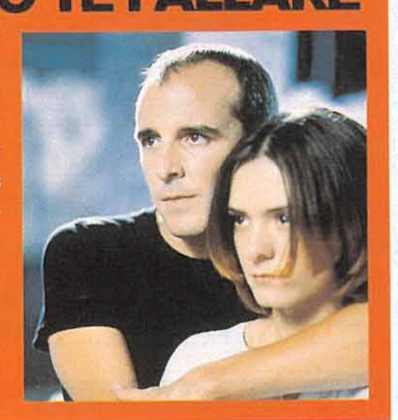
Los fans empedernidos de Sandra Bullock están de enhorabuena. La chica "speed" vuelve a las pantallas cinematográficas con "Miss Agente Especial". Ella es una poli tan bruta como poco femenina, y deberá transformarse en una "barbie" sin mucho seso para infiltrarse en un concurso de misses y detener a un peligroso criminal. No será tarea fácil porque, si así fuera, no habría película. Dirigida por Donald Petrie ("Dos viejos gruñones", "Niño rico", "Mi marciano favorito"), "Miss Agente Especial" tiene algo de thriller, pero en su guión predomina el toque de comedia. Acompañan a la Bullock un puñado de actores tan competentes como Benjamin Bratt, Michael Caine o Candice Bergen; lo que permitirá a los sesudos críticos cinematográficos elucubrar sobre quién se come a quien en los duelos interpretativos.





NO TE FALLARÉ

Los personajes de "No te fallaré" nacen de la serie de televisión "Compañeros", pero sus vidas se han distanciado y endurecido tanto en comparación con las protagonizadas en la pantalla pequeña, que cualquiera diría que la coincidencia no es una exigencia del guión sino de la promoción (en cualquiera de los dos casos, válida y respetable). Dirigida por Manuel Ríos San Martín, "No te fallaré" es una película narrada en formato de thriller, que pone a prueba el amor, la amistad y la nostalgia de los protagonistas cuando se ven inmersos en una intriga de narcotraficantes. Está protagonizada por Eva Santolaria, Antonio Hortelano y Fernando Guillén Cuervo.



Los protagonistas de Compañeros cumplen años

Al límite de la fama

La fama, la imagen en los telediarios, el titular de prensa, el poder, el dinero... Iconos de la sociedad moderna que justifican cualquier hecho del ser humano, por terrible que sea. El director John Herzfeld ha descargado un puñado de "temas para la reflexión" entre las escenas de entretenimiento de "15 minutos", un thriller de acción y suspense protagonizado por Robert de Niro, Edward Burns y Vera Farmiga.
El largometraje cuenta la caza y captura de unos criminales que tras asesinar a un matrimonio incendian la escena del crimen. Un detective y un especialista de bomberos serán los encargados de perseguirlos y encontrarlos. Pero la aventura no será precisamentes un camino de rosas.



15 MINUTOS



ROSENDO

Rosendo, el más longevo de los guitarristas del rock nacional, no desiste de seguir dando caña. Esta vez con "Canciones para normales y mero dementes". Once temas a todo o medio trapo. Sus demonios de siempre, disfrazados en letras que suelen bordear el surrealismo, retratando a una España tan supuestamente moderna como eternamente cañí. Rosendo, el carabanchelero siempre pegado a su guitarra que ha conseguido vivir un puñado de años haciendo rock, es noticia porque por primera vez utiliza la palabra amor en una de sus canciones. Rosendo, ya cuarentón, se reconcilia musicalmente con su hijo y ambos se lanzan a un reggae. Rosendo no suele hablar de la actualidad, pero critica despiadadamente a la tribu del espectáculo rosa que todo lo invade. Rosendo se inspira en el Quijote, y duda, y no olvida los misterios religiosos... Ya lo dice el título muy clarito, once canciones para normales y mero dementes.

Canciones para normales y mero dementes



www.centromail.es

Expertos en Informática

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS



[Fotografía no contractual]

GARANTÍA 1 AÑO

TECNO wave

Windows Millenium: 20.795 pts.

STATION

SVGA Hercules 3D Prophet II MX 32 Mb.
Memoria DIMM133 128 Mb. SDRAM
Disco duro 20.4 Gb. IDE
Sound Blaster 128 PCI
CD-ROM LG 52x
Módem 56 Kb. V. 90 (PCI)
Altavoces, Micrófono
Teclado y Ratón Multimedia

Intel Pentium III 866 MHz	156.900
Intel Pentium III 933 MHz	161.900
Intel Pentium III 1000 MHz	169.900

ADVANCED

SVGA Hercules 3D Prophet II MX 32 Mb.
Memoria DIMM133 128 Mb. SDRAM
Disco duro 30.7 Gb. IDE
Sound Blaster 128 PCI
CD-ROM LG 52x
Módem 56 Kb. V. 90 (PCI)
Altavoces, Micrófono
Teclado y Ratón Multimedia

AMD K7-Athlon 1000 MHz	149.900
AMD K7-Athlon 1100 MHz	157.900
AMD K7-Athlon 1200 MHz	167.900

SI ADEMÁS QUIERES MONITOR...

LG 15" 552V
1024x768-0,28mm 30-54 Khz.
Sólo integración
29.990

LG Multimedia 15" 550M
1024x768-0,28mm 30-54 Khz.
30.990

LG Multimedia 15" 57M
1280x1024-0,28mm 30-70 Khz.
Altavoces + Micrófono
35.990

KDS VS-7i
1280x1024-0,27mm 30-70 Khz.
38.990

LG Multimedia 17" 77M
1280x1024-0,28mm 30-70 Khz.
Altavoces + Micrófono
45.990

EASY GO BEST BUY
22.990
¡Todo en uno! Escucha tus CDs de audio y reproduce tus archivos MP3 en una unidad portátil a un magnífico precio.

TRAXDATA BABYCAM

39.900
Cámara de vídeo digital que transmite las imágenes por radiofrecuencia. Funciones de WebCam.

MAXI GAME THEATER XP

37.990
¡Auténtica estación de sonido para los aficionados al audio y videojuegos! ¡La revolución en el sonido multimedia!.

SCANNER HERCULES MAXI SCAN@HOME

16.990
¡En sólo 4,7 cm. de altura la mejor combinación entre diseño, facilidad de uso y alta calidad de imagen!.

CD-R VIRGEN 80'LG
100

ETIQUETADORA EASY LABEL BEST BUY


3.190

CDRW TRAXDATA 12x10x32


32.900

MÓDEM ZOLTRIX RAINBOW + ALIEN vs PREDATOR

7.990

GRAVIS DESTROYER GAME PAD
2.990

GRAVIS DESTROYER X-TREME USB


4.990

GRAVIS X-TERMINATOR

~~9.990~~
6.990

LOGIC 3 PC INTRUDER PAD USB

2.990

MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION R. WHEEL
12.990

TOP GUN FOX 2



7.990

THRUSTMASTER TOP GUN


~~2.990~~
2.290

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GT +

9.990

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de abril

pedidos por internet www.centromail.es

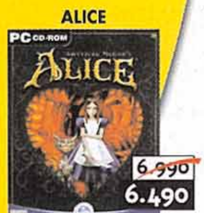
pedidos por teléfono 902 17 18 19

EXIT

Expertos en Videojuegos



www.centromail.es

ALICE

~~6.990~~ 6.490

AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS EXPAN.

~~4.995~~ 4.895

BALDUR'S GATE II

~~6.990~~ 6.490

BLADE: THE EDGE OF DARKNESS

~~6.990~~ 6.490

CALL TO POWER II

~~7.995~~ 7.495

COLIN McRAE RALLY 2
~~7.995~~ 7.495

DJABLO II EDICIÓN ESPECIAL
~~6.995~~ 6.495

DUCATI WORLD

~~6.990~~ 6.490

EVERQUEST: THE SCARS OF VELIUS

3.995

EXCALIBUG

3.995

EUROPEAN SUPER LEAGUE

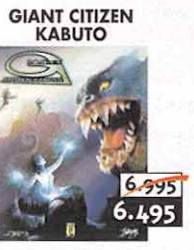
3.990

F 1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

~~5.990~~ 5.495

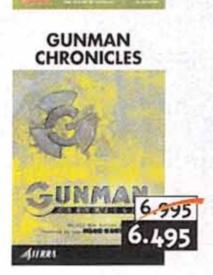
FIFA 2001

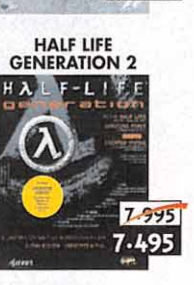
~~5.990~~ 5.495

GIANT CITIZEN KABUTO

~~6.995~~ 6.495

GROUND CONTROL +DARK CONSPIRACY

~~6.990~~ 6.495

GUNMAN CHRONICLES

~~6.995~~ 6.495

HALF LIFE GENERATION 2

~~7.995~~ 7.495

HOMEWORLD CATACLYSM

~~5.995~~ 5.495

ICEWIND DALE: HEART OF WINTER

3.990

KINGDOM UNDER FIRE


~~7.495~~ 6.995

LOS SIMS

~~6.990~~ 6.495

LOS SIMS: MÁS VIVOS QUE NUNCA

~~2.990~~ 2.895

MILLONARIO

~~7.995~~ 7.495

NBA LIVE 2001

~~5.990~~ 5.490

NO ONES LIVE FOR EVER

~~6.995~~ 6.495

ONI

~~7.995~~ 7.495

PC FÚTBOL 2001

3.995

QUAKE III: TEAM ARENA

~~4.995~~ 4.495

RAINBOW SIX

2.995

SACRIFICE

~~6.490~~ 5.995

THE FALLEN

2.995

THE LONGEST JOURNEY

2.995

THE MOON PROJECT

3.995

THEME PARK INC.

~~6.990~~ 6.490

WORMS WORLD PARTY
~~4.990~~ 4.490


~~6.995~~ 6.495

F1 RACING CHAMPIONSHIP

¡Compra ya F1 Racing Championship y llévate un cronómetro de regalo! Además partciparás en el sorteo de 20 magníficos 360 MODENA THRUSMASTER RACING WHEEL.

¡Acelera si quieres llegar!
¡Acelera si quieres llegar!
¡Acelera si quieres llegar!

PROMOCIONES VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS


~~7.990~~ 7.490

BLACK & WHITE

¡Compra Black & White en tu Centro MAIL y llévate un CD-Rom con un nuevo personaje!

Precios válidos del 1 al 30 de abril

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

¿qué he hecho yo para merecer esto?

Los últimos monos

El retraso en el lanzamiento de la Xbox ha provocado las iras de muchos aficionados a los videojuegos. Este amigo, en concreto, nos escribe porque considera que existe un agravio comparativo entre Europa y el resto del mundo.

Queridos redactores de Micromanía: Lo primero que quería hacer es felicitaros por vuestra excelente revista. Os sigo desde el primer número del nuevo formato y tengo por mi habitación montañas de revistas. Pero no es éste el asunto que quería comentar sino otro. Aunque a primera vista parezca muy prematuro es algo que me preocupa y me produce indignación: Hace ya más de un año me vi sorprendido en vuestras páginas por el anuncio de que Microsoft estaba haciendo una consola llamada Xbox. Desde aquel momento he ido siguiendo todas las noticias sobre la misma tanto en vuestras páginas como por Internet y pensaba que, aunque iba a ser una larga espera hasta Octubre de 2001, podría aguantar ya que esta vez no iba a ocurrir lo mismo que con las otras consolas, que primero fue Japón y luego el resto, sino que iba a ser un lanzamiento global. Me consolaba saber que no iba a ser el último mono en tener la máquina.

Pero cuál no sería mi sorpresa cuando leí en una entrevista en una página oficial en la que uno de los responsables de la máquina afirmaba que el lanzamiento se va a retrasar en Europa hasta Marzo de 2002. ¡Qué he hecho yo para merecer esto! Veo muy injusto que siempre tenga que ser el mercado europeo el perjudicado en estos temas.

José Herrero Martínez (Granada)

Según Microsoft, los retrasos europeos de la Xbox tienen como fin evitar que se produzca un lanzamiento apresurado, sin suficientes unidades a la venta como para cubrir la esperada demanda inicial; pero, aunque este motivo es sin duda loable, parece justo que el público se sienta estafado ante el aplazamiento de una acontecimiento tan esperado. Quizá las compañías deberían evitar hablar de fechas sin que sean oficiales. Probablemente no obtendrían el mismo grado de expectación, pero a cambio ganarían bastante en credibilidad.

LAMENTABLE

Lamentable, y mucho, es la incitativa del Grupo Popular de presentar en el Senado una propuesta para la creación de un nuevo código ético que regule el contenido de los videojuegos, ignorando el código ya existente que fue consensuado entre el sector y todos los grupos de consumidores y que apenas lleva un par de meses en funcionamiento. Como no parece razonable pretender que este código no ha funcionado o que se ha mostrado insuficiente sólo nos queda preguntarnos si se trata de un caso de mala fe, de afán de notoriedad o de simple incompetencia. Veremos al final en qué queda todo esto, pero mucho nos tememos que resulta del todo innecesario.



¿A quién... han beneficiado los continuos rumores, rotundamente desmentidos, de que «MGS2» iba a retrasar su lanzamiento?

¿Por qué... el gobierno no nos da un subsidio para que podamos pasar 24 horas al día jugando a «Black & White»?

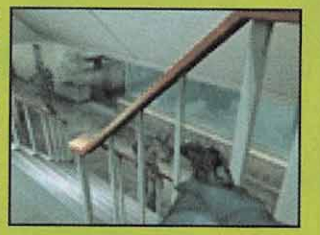
¿Qué... se inventarán ahora para intentar convencernos de que el GeForce 3 sí que es el chip gráfico definitivo?

¿Cuántos... éxitos clásicos de otras plataformas van a ser finalmente convertidos para la esperadísima Game Boy Advance?

¿Quién... necesita una vida de verdad con la avalancha de juegos online que se nos viene encima?

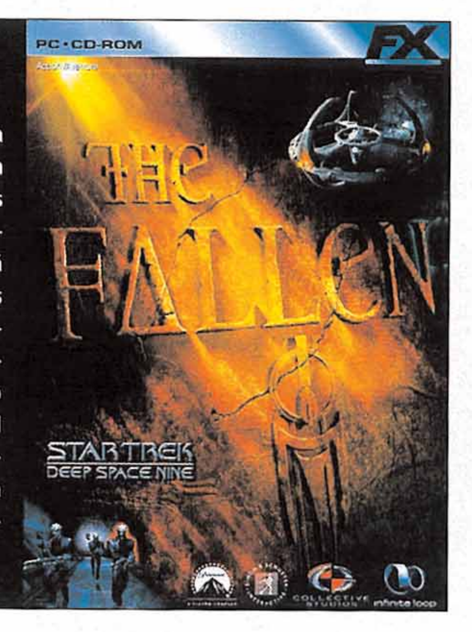
¿Quieres que Solid Snake acabe contigo?

De muy original hay que calificar la iniciativa de Konami que desde la página oficial de «Metal Gear Solid 2» ofrece a todos los internautas la posibilidad de que su nombre aparezca en el juego. En principio basta con acceder a la páginaencuestión (www.konami.co.jp/kcej/products/mgs2/mgs2name/index_e.) e introducir tus datos personales (nombre y apellidos, nacionalidad, fecha de nacimiento y grupo sanguíneo). Luego de un proceso de selección algunos afortunados verán como su nombre aparece en la chapa identificación de uno de los muchos soldados enemigos del juego. Se trata sin duda de una idea brillante que demuestra el interés de la compañía japonesa por mantener la atención de un público que espera desde hace mucho tiempo (algunos malpensados dirían que demasiado) la continuación de las aventuras de Solid Snake.

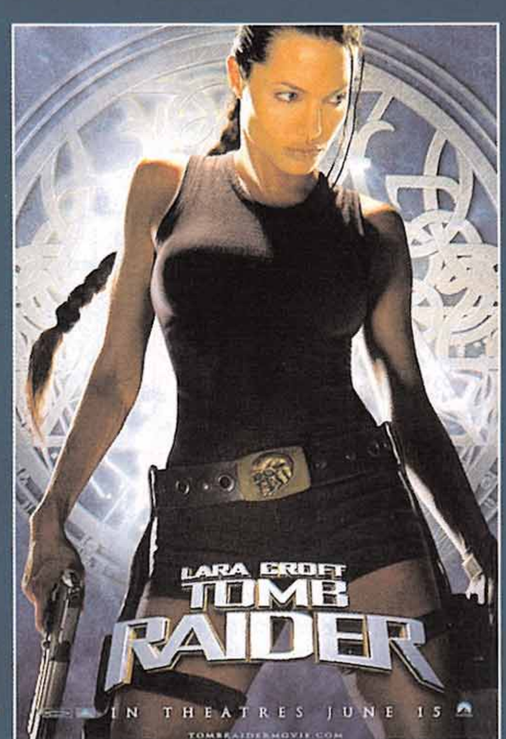


FORMIDABLE

Aunque no es algo nuevo que la compañía FX Interactive distribuya sus juegos a un precio realmente económico este mes nos ha impresionado gratamente el lanzamiento de «The Fallen», un juego que está a la altura de los títulos "estrella" de otras compañías tanto por su gran calidad técnica como por su impecable presentación, pero que se vende al precio casi casi ridículo de 3 000 pesetas. Desde aquí aplaudimos el trabajo de FX Interactive y una vez más animamos a otras compañías a que sigan esta línea de precios económicos. El público, seguro, lo agradecería bastante.



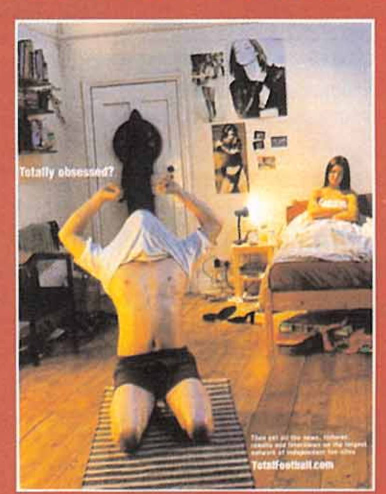
ANGELINA CROFT

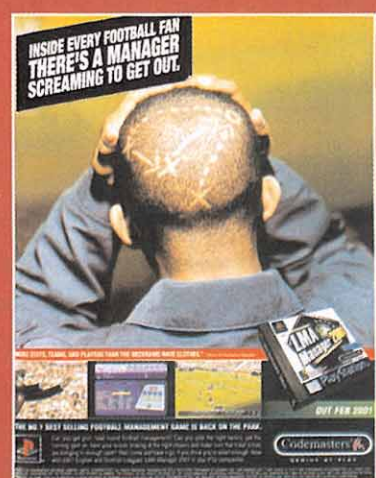


Parece que la relación entre la industria de los videojuegos y la cinematográfica atraviesa por un momento muy dulce, o al menos así lo indican los ya cercanos estrenos de, por ejemplo, la película de «Final Fantasy», de la que en Japón recientemente se ha mostrado un montaje de unos quince minutos a la prensa, o de la de «Tomb Raider», cuya aparición es tan inminente que ya incluso ha visto la luz el cartel oficial.

En este cártel, que os ofrecemos aquí para que podáis recrearos la vista y emitir vuestra propia opinión, aparece la bellísima Angelina Jolie caracterizada como Lara y aunque algunos echamos de menos sus tradicional camiseta verde y sus gafas de sol, tenéis que reconocer que sinceramente el resto de la caracterización está muy conseguido, ¿verdad?

PUBLICIDADES ALTERNATIVAS





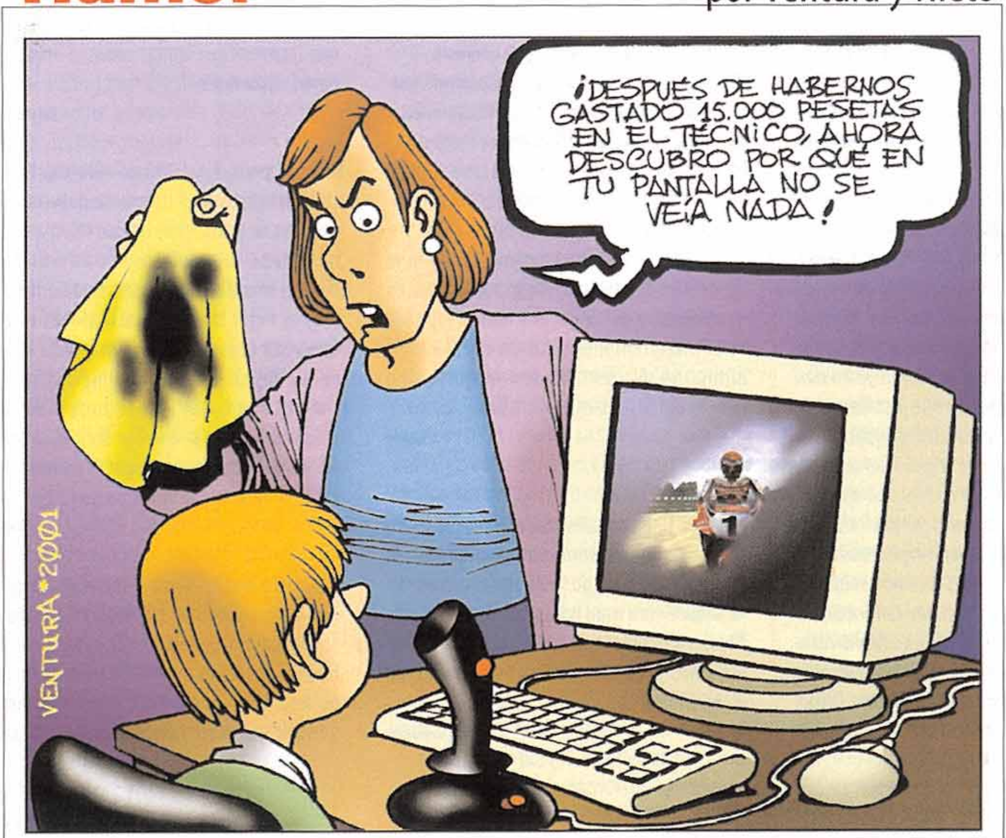
Todos sabíamos que los ingleses se pasan el día pensando únicamente en el fútbol, pero no imaginábamos que su obsesión llegara hasta los extremos que se aprecian en estas dos páginas de publicidad que hemos tomado de la prensa especializada británica. Cualquiera les gana a estos la Liga de Campeones...

PSO Se llena, ¿de tramposos?

Resulta cuando menos curioso que coincidiendo con el anuncio por parte de Sega de que se ha alcanzado la cifra de 200 000 usuarios dados de alta para poder jugar a «Phantasy Star Online», nos enteremos también que una gran cantidad de jugadores utilizan medios ilegales para potenciar sus personajes o, lo que es peor, eliminar los personajes de los demás. Eso sí, los responsables de Sega no han tardado en anunciar que no tendrán reparos en impedir definitivamente el acceso de aquellos jugadores que sean identificados como tramposos.

Humor

por Ventura y Nieto



Hace 10 años...



Hace 10 años llegaban a nuestra portada unas entrañables criaturas destinadas a causar furor en el mundo de los videojuegos: los «Lemmings». Este fantástico juego de puzzles era analizado en detalle en el interior de la revista dónde descubríamos todas las características que hicieron de él un clásico. Además, también incluíamos la solución y todos los mapas necesarios para poder completar dos estupendos arcades de plataformas, «Toki» y «Chuck Rock».

Por último, también nos ocupamos del ECTS de aquel año, ofreciendo un completo reportaje acerca de lo que estaban preparando las compañías más importantes de la época para el creciente mercado mundial del entretenimiento doméstico, o sea, para nuestros ordenadores.

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

CARTA ABIERTA DE MICROMANIA

Este mes se ha generado una gran polémica en nuestro foro online acerca de los puntos de mira de «Blade» y «Black & White» del mes pasado. El elevado número de mensajes recibidos al respecto de estos dos artículos nos ha llevado a decidir, excepcionalmente, dedicar la sección de Cartas al Director a responder a algunas cuestiones. En el foro se han dicho todo tipo de cosas, algunas muy razonables, otras discutibles y otras directamente falsas. Con los dos primeros grupos estamos encantados, pues un foro es, desde luego, el lugar más adecuado para exponer opiniones enfrentadas, siempre dentro de los límites marcados por la educación y el respeto a los demás. En cuanto al tercer grupo, hemos reunido en los siguientes párrafos extractos de algunos de los mensajes del foro para intentar responder a las falsedades más significativas que se han vertido de manera reiterada durante el último mes. Cierto es que algunas de las cosas expuestas son tan absurdas que se caen por su propio peso, pero aun así, ahí va nuestra opinión...

BLADE



BLADE EN LA PRENSA EXTRANJERA

Micromanía, qué cara se os queda al ver que el maravilloso «Blade», el juego casi perfecto, el juego que según vuestros redactores iba a cambiar la industria del videojuego, ha sido analizado por prensa seria de otro países donde el panfletismo y el ardor patriótico (y el hecho de que vendáis una guía del juego) no tienen nada que ver, y ha sido premiado con notas que van desde mediocres a abismales con muy pocas excepciones que lo han considerado un buen juego. ¿Qué cara se os queda? ¿Ahora qué? ¿Diréis que es porque el juego es español? (...) lo que pasa es que han sabido ver los evidentes fallos que existían, algo imperdonable en un juego que ha llevado CINCO años hacer (ya se estaba mostrando «Blade» antes de salir el propio «Quake») y que ha dejado atrás cientos de promesas, por no decir que vuestros comentarios sobre el juego a veces rozaban la pura mentira (todos los objetos del juegos son manipulables). Yo aún considero a «Blade» un juego correctito con muchos fallos, pero el baño que os han dado fuera sólo hace demostrar que Micromanía hace las cosas tarde y mal.

Blue_Eyes

Vayamos por partes. El punto de mira de «Blade», al igual que todos los publicados en Micromanía, lleva una firma y, por lo tanto, refleja una opinión: la del redactor que lo ha escrito que, por supuesto, tiene libertad para expresar su criterio sin que se le imponga ningún tipo de condicionamiento ni que se le influya en ninguna manera, siempre que se justifiquen de manera explícita el porqué de los análisis y críticas, y se compruebe una objetividad suficiente, siempre dentro de lo que es una opinión. Además, nuestros redactores son profesionales contrastados con una amplia experiencia en el mundo de los videojuegos y, como cualquiera que haya leído la revista puede confirmar, exponen siempre su opinión de una forma razonada y coherente dando suficientes argumentos como para que ésta esté justificada. Luego, como es lógico, se puede estar de acuerdo o no con sus puntos de vista, pero siempre desde el respeto al trabajo de una persona que lleva muchos años escribiendo de forma imparcial.
En cuanto a la nacionalidad del juego, no podemos negar que el hecho de que sea español nos ha hecho contemplarlo con más cariño que a otros títulos desarrollados fuera de nuestras fronteras. Asimismo, esta cercanía nos ha permitido seguir su desarrollo más de cerca y con más minuciosidad que el de un juego desarrollado, pongamos, en Estados Unidos. No obstante, este interés extra no ha influido significativamente en la puntuación asignada al juego, como tampoco hubiera influido negativamente si hubiera sido extranjero. La prensa de otros países, efectivamente, ha tratado a «Blade» de forma desigual, pero eso no hace sino confirmar que estamos hablando de opiniones, no de "verdades incuestionables". «Blade» ni es el primero, ni será el último juego que es juzgado de diferente manera en diferentes países o, sin irse tan lejos, en diferentes revistas.
En cuanto a los supuesto fallos "imperdonables" que pueda tener el juego, no creemos que sea cuestión de entrar en diatribas en estas líneas, ya que para eso está el punto de mira, pero sí que vamos a extraer dos mensajes de nuestro foro para que comprobéis que las opiniones sobre «Blade» son muchas y muy variadas.

BLADE SÍ

-No me gustan los juegos con combos.
-No me gusta –y creo que he dado suficientes pruebas de ello en el foro– Micromanía.
-Suelo tender a sospechar de los juegos que vengan de este país en el que, me guste o no, vivo. Por ejemplo, no comparto la admiración generalizada por «Commandos».
-Suelo tender más bien a mantener un tono despectivo con todo lo que se supone que es maravilloso y que le gusta a todo el mundo.
Pues bien, teniendo esto en cuenta (...) afirmo, no sólo que «Blade» me guste, sino que es objetivamente fantástico (...)

Swann

BLADE NO

«Blade» llega un año tarde al mercado. Su engine no es tan avanzado como parece. Las sombras en tiempo real aparecieron en «Vampire» (un gran juego, excelente en gráficos). La geometría es normal, hay muchas esquinas y ángulos rectos. La física de los elementos apareció ya en «Rune». (...)

Anuska

BLACK & WHITE



¿UN 100?

Hoy, al ojear la Micromanía de este mes, veo que le han dado una puntuación al juego «Black & White» de ¡¡¡100!!! (...) Y no es que crea que no los vaya a merecer, ya que yo llevo esperando este juego mucho tiempo, pero... un 100. Eso significa la perfección, y yo creo que la perfección no existe, al menos en el mundo del videojuego. Me gustaba la política que tenía antes la revista, de no dar nunca un 100, y casi nunca un 99 (no recuerdo si han llegado a dar alguno). Y tal vez sí lo merezca, vete tú a saber, igual al probarlo nos tenemos que quitar todos el sombrero, pero (...), lo dudo.

Superkoko

Yo sé el porqué del 100 de «Black & White» (...) tener justo el 100 no se debe ni a sus gráficos, ni a su espeluznante IA, ni a su originalidad (...) yo pienso que los redactores de Micromanía viven en un "God Game" y su dios es Peter Molyneux. A razón de esto se han visto cegados por esa maravilla lúdica, se han dejado llevar y a la mínima le han calcado la nota. Que quede muy claro que «Black & White» se merece un 98 por no ser un juego totalmente original, aunque digo esto sin haber probado el juego (...)

Mysery

Acabo de leer la revista y me encuentro con que el juego «Black & White» recibe un 100... Veamos... ¿Seguro que es un juego tan bueno? Pensemos en que se trata de un juego de tipo "God Game", y que no a toda la gente le gusta ese tipo de juegos, con lo que

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: ***HOBBY PRESS • MICROMANÍA.*** *C/ Pedro Teixeira, 8, 5ª Planta - 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña* ***CARTAS AL DIRECTOR.***
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

me parece una exageración que lo califiquen como perfecto cuando hay algún sector al que no le guste. No niego que su calidad sea excelente, pero creo que en esa nota la redacción de Micromanía se ha dejado llevar más por el corazón que por la cabeza.

Neocid

¿INACABADO?

¡¡¡Un 100 a «Black & White»!!! ¡¡¡Yahoo!! Estoy contento. Supongo que esta opinión sacará controversias, pero aunque estoy de acuerdo en que no se puede puntuar un juego en un avance, y menos cuando hace 2 días que su equipo de programación dice que lo ha terminado, yo en el análisis si que le pondría un 100 (...)

Clloses

La única revista capaz de puntuar una beta como si se tratara de un juego completo («Soldier Of Fortune»), puntuar con un 70 a uno de los mejores juegos de todos los tiempos («Deus Ex») y puntuar con un 100 a «Black & White» aun sabiendo que la perfección no existirá jamás. Además sólo hace un par de días vi como Lionhead anunciaba que habían finalizado el juego, ¿cómo puede Micromanía hacer el análisis del juego un mes antes?

VacayPollo

(...) En el tema del juego de Molyneux (...) lo que se podría criticar a la revista no es su nota, en eso cada uno manda en su casa, (...) sino el analizar un juego "inacabado". (...) «Black & White» aún no ha sido declarado "gold", por tanto es, en cierto modo, una tomadura de pelo y más teniendo en cuenta el poco tiempo que probaron el juego. (...)

Caliban

¿DINERO?

(...) a mí tampoco me llama nada el juego. Y el argumento es una mezcla del de «Populous» y del de «Creatures». Quizá es que los redactores de Micromanía son analfabetos en lo que a juegos se refiere, o que los billetes son muy verdes. Tengo curiosidad por ver que dicen las otras revistas, pero seguro que no le dan esa nota a un juego que NO ES ORIGINAL EN NINGUN SENTIDO.

Shulo

(...) Un juego con un 100 debería gustar a TODO EL MUNDO, y por lo que he visto y leído del «Black & White», ni me llama la atención el tipo de juego, ni sus gráficos, ni el argumento (...) Otra posibilidad es que la nota aumente según el peso de los billetes que caigan... ¿Me equivoco? Ya sé que es un poco fuerte, pero no da que pensar otra cosa (...)

Arshes-Nei

La perfección, ¿existe? Muchos temas se abordan en referencia a la puntuación de «Black & White», pero antes, parece que existe gran confusión sobre ciertos temas referentes a cómo las revistas suelen trabajar a la hora de hacer un análisis crítico de un juego, así que intentaremos clarificar eso, de forma muy somera. Las siguientes líneas no pretenden ser un medio para que Micromanía justifique sus actuaciones, tan sólo un repaso a afirmaciones que, desde la redacción, creemos erróneas. El 99 por ciento de las revistas de videojuegos de todo el mundo suele trabajar con lo que se llama "versiones de review" a la hora de hacer un análisis. Esto es, versiones finales del juego, completo en todos sus detalles, aprobadas por desarrolladores y distribuidores para ese análisis. Estas versiones no son lo que se llama "Gold". Una versión "Gold" hace referencia a un master sobre el que no se admiten modificaciones antes de entrar en fase de duplicación para copias destinadas a la venta al público, independientemente de que contenga, o no, fallos que se puedan subsanar con un parche. El tiempo transcurrido entre un master "Gold" y la aparición del juego suele ser de unos quince o veinte días, o incluso más, con lo que, según ciertas afirmaciones, hasta que el juego no esté en la calle no es, como identifican sus autores, "Gold". Una versión final de un juego, o "versión de review", es susceptible de ser modificada para arreglar posibles defectos menores, como el perfecto funcionamiento del programa de instalación, etc. En todo caso, aspectos que no afectan a la jugabilidad, calidad técnica, ni cualquier otro relacionado directamente con el diseño de la acción ni el funcionamiento del juego. Rara vez una revista, excepto que su política editorial así lo exija, trabaja con versiones producidas en sus análisis; esto es, las mismas que se encuentran a la venta para el público.

Volviendo a «Black & White», resulta asombroso comprobar lo fácil que resulta lanzar acusaciones infundadas, no vamos a valorar ahora con qué intenciones, sobre si Micromanía ha usado una versión final, o no, para realizar el análisis del juego. Así pues, diremos qué ha ocurrido a este respecto. La redacción recibió, el día 9 de Febrero, una versión de review de «Black & White» aprobada por Lionhead y E.A., desde los estudios de Lionhead, con fecha de finalización del 31 de Enero. Tras varios días jugando con esta versión se realizó el punto de mira (que no avance), y se puntuó el juego como versión acabada, pues no ha sido en otra en la que se basó este artículo.

Puede llegar a entenderse la confusión producida entre que una compañía anuncie que un juego es "Gold" y que el mismo se haya finalizado con anterioridad. Lo que Micromanía no acaba de entender es el empecinamiento de las aportaciones al foro en su afirmación, como confirmadas, de informaciones sobre las que resulta bastante difícil que un usuario tenga conocimiento, a no ser que esté involucrado de manera profesional en el sector del videojuego, dato que, por pura cuestión de ética, Micromanía prefiere pensar que no es así. Para que sirva de ejemplo del nivel de desinformación que produce Internet, afirmaciones gratuitas y sin base, o simples comentarios malintencionados, transcribimos un email recibido en la redacción el día 16 de Marzo de 2001, enviado desde las oficinas de Lionhead:

BLACK & WHITE FINALLY GOES GOLD
An open letter from Peter Molyneux

Black & White has gone gold. Everyone at Lionhead has been longing to see those words and it is with profound sense of relief that I am writing them. Black & White has been the most epic project I have ever worked on and it feels as though these past few months have been the longest of my life. Everyone here at Lionhead is very proud of what we have accomplished. I would like to pay tribute to each and every one of them for their creativity and hard work in making what started out as a two page description, become the stunning experience that is Black & White. I should also like to thank the press for their continued interest and enthusiasm for the game. Most importantly I would also like to say thanks to all the fans, it is has been their support that made the hard times worthwhile. I hope that we have repaid that support with a truly great gaming experience. Yours faithfully,

Peter Molyneux

The highly anticipated game GOES FINAL GOLD! Black & White is scheduled for a massive European release on Friday 30th March.

Pasemos ahora a otros asuntos. Cualquier valoración o puntuación de cualquier juego, realizada por Micromanía, es discutible. Ni Micromanía afirma estar en posesión de la verdad, ni intenta cambiar la mentalidad, gustos o preferencias de ningún lector. Sí es más discutible que se realicen afirmaciones gratuitas sobre si el juego es original o no, o si merece esta o aquella puntuación, si aún, como en muchas aportaciones hacen notar sus propios autores, no han podido probar el juego. Muchas otras aportaciones reconocen esto y, con mucho sentido común y lógica, comentan que esperarán hasta que el juego esté en la calle, para valorar y criticar lo que sea necesario. Se acusa a Micromanía de no ser objetiva en sus opiniones, pero estas afirmaciones no son sino opiniones subjetivas...

Vayamos ahora al tema de la puntuación. Sí, muchas veces el corazón influye pues, no en vano, los que hacemos Micromanía somos, o al menos nos gusta considerarnos, amantes de los videojuegos desde hace muchos años. ¿Queremos crear polémica? ¿Decir que sabemos más que nadie? Al contrario. En 17 años de existencia de Micromanía no se había llegado a una valoración global máxima (sólo en algunas parciales), aunque de algunas aportaciones parece deducirse que nos encanta dar un 100 a cualquier juego que se nos pase por delante, o directamente "machacarlo" con un 70 (vaya, aquí siempre habíamos pensado que un 70 era un notable).

La puntuación, como se comenta al final de la review de «Black & White», no hace referencia al encuentro con El juego perfecto, sino a un juego que en su género, calidad técnica, (sí, sí) originalidad, puesta en práctica de un concepto y aportaciones a la industria, alcanza un nivel máximo y brillante. Se afirma que un juego no es perfecto si no gusta a todo el mundo, si no funciona con unos requisitos nimios, si no... No decimos que cierta lógica no exista en este razonamiento, al igual que no decimos que «B&W» sea EL juego perfecto. Pero, también por ese razonamiento, EL juego perfecto debería funcionar en todas las plataformas existentes sin cambiar el código ni ajustarse a las distintas arquitecturas, y después no se podrían programar más juegos porque ya no habría necesidad. Vaya, incluso debería funcionar en un Spectrum.

Bueno, sabemos que el COI no decidió suspender los Juegos Olímpicos después de que, en Montreal, en 1976, Nadia Comanecci consiguiera, no uno, sino seis 10 (puntuación perfecta), ni que después de que cada cuatro años, haya un montón de atletas que consiguen el oro. También podemos tomar el extremo opuesto, parafraseando a aquel escritor (no citaremos nombres) que dijo que después de leer "Don Quijote" no había vuelto a leer nada, porque había encontrado el libro perfecto y no merecía la pena leer más.

Sabemos que en el futuro aparecerán juegos que superarán a «Black & White». En eso se basa nuestra afición por los juegos. Pero lo que Micromanía DEBE hacer, si considera que en su género, concepto y puesta en práctica, «Black & White» se merece la máxima puntuación, es dársela. Sería muy fácil, y bastante cínico, negarnos a ello y quedarnos en un 99% para decir que "somos los más duros y los que más sabemos, y nos negamos a decir que se lo merece, aunque lo pensemos".

Queremos finalizar aludiendo a esos comentarios en que se acusa a los componentes de Micromanía de basar sus puntuaciones en una recompensa en dinero contante y sonante que, eso sí, no se dice de dónde viene, ni para quién va. Empezaremos diciendo que si eso fuera verdad, con todas las veces que se nos ha acusado de algo así, ahora mismo tendríamos uno o varios Ferrari, en lugar de seguir cogiendo el metro. Creemos que esos comentarios hablan por sí solos y que juzgar tan alegremente a quien no se conoce dice bastante de su autor o autores. Desde aquí, invitamos cordialmente a los que afirman que esos datos son ciertos a que lo demuestren, con nombres, fechas, documentos y cantidades, y tendremos el gusto de reconocerlo, si queda probado... ¿No? ¿Nadie? Esa falta de respeto, no sólo a los integrantes de Micromanía sino al resto de lectores de la revista y usuarios de los foros, al hacer afirmaciones tan graves, en las que se acusa a todos de carecer de sentido crítico por no pensar igual que quien las vierte nos parece fuera de lugar y, ya que sus autores piensan de ese modo, no entendemos qué hacen en los foros ni leyendo la revista. Nosotros también podríamos usar un "nick" y contestar con insultos en los foros, pero no lo hacemos. En Micromanía, siempre hemos pensado que escribimos para gente inteligente, amante de los videojuegos y, lo que puede mejorar la revista y nuestro modo de actuar, con gran sentido crítico. Algo que, evidentemente, no tienen ciertas personas que aportan en los foros.

Star Wars: Episode I Battle for Naboo

Arcade / Lucas Art / Electronic Arts

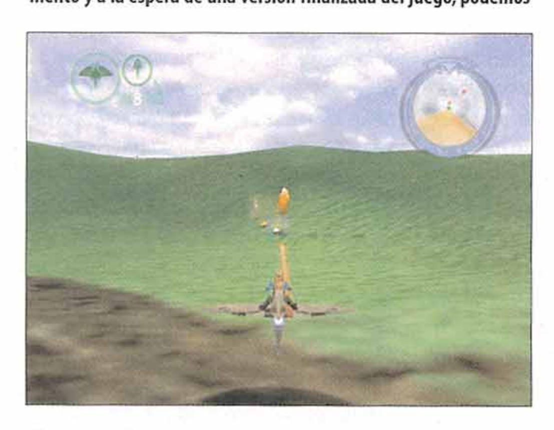
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME • *CPU:* Pentium II 233 MHz (Pentium II 300 MHz) • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 65 MB • *VIDEO:* Aceleradora 3D con 8 MB compatible Direct 3D (16 MB) • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)



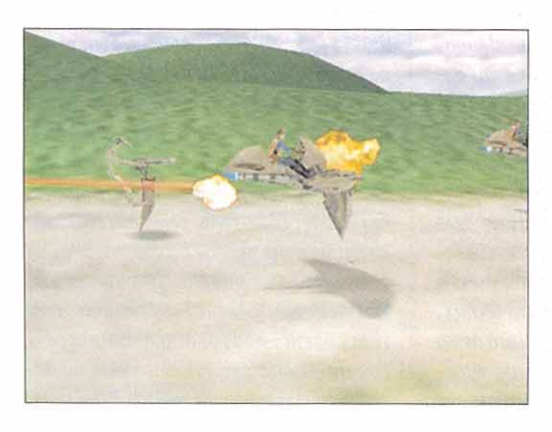
CONTROLES BÁSICOS:

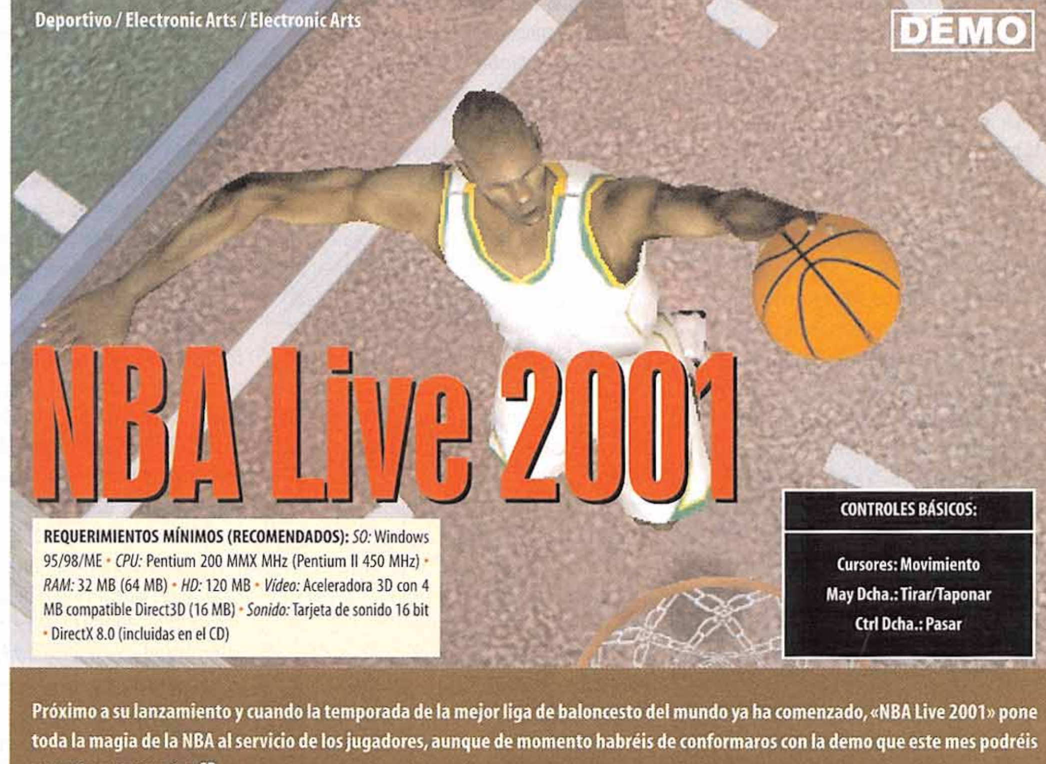
Controles básicos:
Cursores: Movimiento
W/S: Acelerar/Frenar
Espacio: Disparar

El éxito alcanzado en las pantallas de cine y televisión por La Guerra de la Galaxias pretende pretende trasladarse por enésima vez al mercado de los videojuegos, con «Battle for Naboo». De momento y a la espera de una versión finalizada del juego, podemos



disfrutar ya de una demo en la que vuestra misión será la de sobrevolar el planeta eliminado a quienes tratan de impedir la salida del mismo de la reina Amidala. Liberar a la Federación del asedio de los enemigos será nuestro objetivo final a lo largo del juego. En el juego habrá que volar junto a un compañero, evitando los ataques enemigos y apuntando con precisión. El mapa situado en la parte superior derecha de la pantalla os servirá de ayuda para localizar las patrullas enemigas.





Deportivo / Electronic Arts / Electronic Arts

NBA Live 2001

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME • *CPU:* Pentium 200 MMX MHz (Pentium II 450 MHz) • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 120 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D con 4 MB compatible Direct3D (16 MB) • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
May Dcha.: Tirar/Taponar
Ctrl Dcha.: Pasar

Próximo a su lanzamiento y cuando la temporada de la mejor liga de baloncesto del mundo ya ha comenzado, «NBA Live 2001» pone toda la magia de la NBA al servicio de los jugadores, aunque de momento habréis de conformaros con la demo que este mes podréis encontrar en nuestro CD.

En esta nueva versión del juego, las viejas glorias de esta liga, entre ellos el considerado por todos mejor jugador del mundo, Michael Jordan, se visten de corto para rememorar tiempos pasados. La demo permite jugar un uno contra uno entre dos de los grandes de la NBA, Garnett y Jordan, al mejor de 21 puntos, eligiendo, eso sí, el nivel de dificultad. Además también podréis jugar los dos primeros cuartos de un apasionante encuentro entre los Angeles Lakers y los Pacers de Indiana.

America: No Peace Beyond The Line!

Estrategia / Related Designs / Data Becker

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000 • *CPU:* Pentium II 266 MHz (Pentium II 450 MHz) • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 222 MB • *Vídeo:* Tarjeta gráfica compatible DirectX • Sonido: Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 7.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)

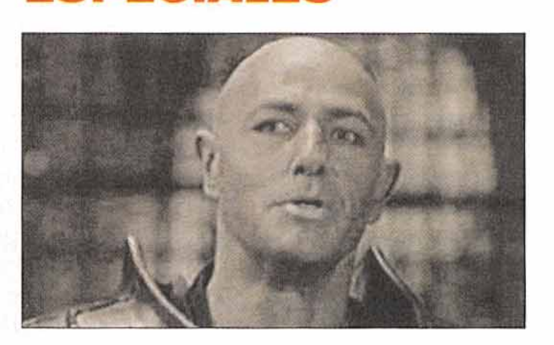


CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles.

«America: No Peace Beyond The Line!», es un juego de estrategia en juego real ambientado en el Oeste Americano. Con un engine más o menos similar al utilizado en programas míticos como «Age of Empires» y una interfaz parecida, la construcción de edificios y el dominio del mapa serán el objetivo prioritario. Entre las cuatro civilizaciones disponibles en el juego completo, la demo sólo permite jugar una campaña con los indios y otra con los americanos. Cada una de las civilizaciones tiene sus carencias y virtudes y la clave del éxito radica en averiguar y explotar esas virtudes. En cada misión los objetivos pueden ser distintos y se marcarán al comienzo de la misma. Sólo se puede jugar en esta demo en el modo de un solo jugador y se encuentra completamente en inglés aunque la versión final está completamente en castellano.

ESPECIALES



Dragones y Mazmorras

Basado en la famoso universo de libros, juegos de rol y series de dibujos animados, llega a las pantallas de cine "Dragones y Mazmorras" en donde los hombres, los dragones y los hechiceros con poder sobre cualquier mortal luchan sin tregua por el control del universo. La guerra, la magia y el amor se en-



tremezclan en una historia con una final trepidante. Si eres seguidor de juegos como «Baldur´s Gate» o «Icewind Dale» esta es, sin duda, tu película.

StarFleet Command Volume II



Tras la salida al mercado de «Starfleet Command Volume II», los aficionados a la lengendaria serie Star Trek, tenían ante sí nuevos retos en forma de misiones y campañas. Sin embargo y para añadir aún más emoción os ofrecemos en exclusiva un Bonus CD que incluye material gráfico diverso y misiones nuevas para el juego. También podréis disfrutar de una gran cantidad de información así como de la banda sonora completa del juego.

Para instalar el Bonus CD, basta con pinchar en Instalar para descomprimir los archivos del Bonus CD, una vez realizada la descompresión tendréis que situaros en la carpeta donde estén los archivos y hacer doble click sobre el archivo que se llama:"ClickMe.html".



Acción, Táctica / Bohemia Interactive / Codemasters

DEMO

Operation Flashpoint: Crisis en la Guerra Fría

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME · *CPU:* Pentium II 400 MHz (Pentium III 700 MHz) · *RAM:* 64 (128 MB) · *HD:* 200 MB · *Vídeo:* Aceleradora 3D con 16 MB compatible Direct3D o Glide (32 MB) · *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit · DirectX 8.0 (incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Ratón: Vistas
Botón izq.: Disparar
Botón dcha.: Zoom
Z: Agacharse

«Operation Flashpoint: Crisis en la Guerra Fría», se nos antoja como uno de los juegos de acción 3D más completos del mercado del videojuego. De momento y a la espera de una versión definitiva podemos ofreceros una demo en la que se podrá jugar una misión completa del juego y que servirá de aperitivo a lo que está por venir. En la demo se marcará como objetivo acabar con las tropas enemigas situadas al norte de nuestra posición y para ello contaremos con el apoyo del resto de soldados que integran el grupo de elite al que pertenecemos. Además de disparar a todos los objetivos que avistemos tendremos la posibilidad de manejar un jeep. En la versión final se manejarán todo tipo de vehículos, desde aviones hasta lanchas. La demo se encuentra completamente en inglés, aunque la versión final estará doblada y traducida al castellano.

ACTUALIZACIONES

Command & Conquer: Red Alert 2

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.004. Con él se han corregido diversos problemas detectados durante el juego, además de incorporar opciones nuevas de gran utilidad. A partir de ahora se podrá usar teclas numéricas para asignar número a unidades y seleccionarlas pulsando ese número. También se han añadido teclas de acceso rápido y hay ostensibles mejoras gráficas en la interfaz. En las partidas de un solo jugador, cada vez que se acceda a los menús, ésta se parará. La opción de salvar generará a partir de ahora un fichero por cada misión en que te encuentres.

NHL 2001

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.03. Se ha corregido el problema en el modo multijugador a través de módem y puerto que impedía cambiar los equipos. También se han solucionado los problemas de compatibilidad encontrados bajo el sistema operativo Windows 2000.

Los errores del programa encontrados en las opciones de traspasos de jugadores y reasignación de los mismos también han sido corregidos.

Half-Life: Opposing Force

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.104. Con este archivo, además de solucionar diversos problemas referentes al aspecto de jugabilidad y diseño, se ha añadido un nuevo escenario. También se han corregido los problemas encontrados en las partidas multijugador.

Kingdom Under Fire

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.08a. Con él se ha corregido el cuelgue producido con los guardabosques de la raza de los elfos. También se han solucionado distintos problemas detectados con la estabilidad de las partidas multijugador. En este archivo vienen incluidos además nuevos efectos de sonido: Bersek, flechas de fuego, carga, ataque de rotación, bloodlust, y muchos otros.

No One Lives Forever

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.002. Con él se han corregido numerosos errores visuales que provocaban la desaparición de proyectiles de granadas y lanzacohetes, además de añadir nuevas texturas al juego. Las animaciones de nadar, que no se activaban cuando los personajes estaban en el agua, también han sido retocadas. Se han producido cambios en el modo multijugador para administrar correctamente el ancho de banda a los clientes que se conectan. Ahora ya no desaparecerá el menú de intefaz después de transcurridas tres horas de juego.

Majesty

Este archivo supone la cuarta actualización disponible del juego. La actualización es necesaria para aquellos que quieran jugar en el modo multijugador a través de Internet. Soluciona los problemas de incompatibilidad entre los servidores de juego y el software que el propio juego instalaba para poder jugar en esta modalidad, evitando así los problemas que se habían producido por esta causa. Esta actualización no es necesaria para quienes no jueguen ni pretendan hacerlo a través de Internet.

Rune

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.01. Con este archivo se han solucionado diversos problemas que afectaban a la parcela gráfica del juego y que provocaban la desaparición de objetos y la no apertura de algunas puertas bajo determinadas condiciones. Además se han corregido los errores detectados en el modo multijugador y se ha dado actualizado el soporte para las tarjetas gráficas con aceleración Glide.

Para actualizar el juego, pincha en instalar. Tras el proceso de descompresión se generará un archivo que deberéis ejecutar con el CD del juego, insertado en el lector de CD-ROM.

Starship Troopers

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.1. Con este archivo se ha solucionado el problema detectado con la compatibilidad entre el juego y los puertos USB, que provocaba la salida al sistema del juego cuando se usaba durante el juego algún tipo de periférico conectado a estos puertos.



A LA VENTA EL 26 DE ABRIL

PUNTO DE MIRA

OPERATION FLASHPOINT

Analizamos a fondo uno de los títulos de acción estratégica más completos y prometedores del momento.

AVANCE

DIABLO II, LA EXPANSIÓN

La nueva producción de Blizzard está cada vez más cerca. Micromanía viaja a París para contarte cómo será la continuación de «Diablo II», y lo último sobre «Warcraft III».

DIABLO II
EXPANSION SET
LORD OF DESTRUCTION

AVANCE

BATTLE REALMS

Los exWestwood, Liquid Entertainment, quieren cambiar la estrategia en tiempo real con «Battle Realms». No te pierdas el avance de un título que pretende romper moldes.

EN EL CD-ROM

DEMO EXCLUSIVA DE Z.STEEL SOLDIERS

La era del robot comienza de nuevo. Descubre cómo es el nuevo proyecto de The Bitmap Brothers, con la demo jugable que te presentamos en exclusiva.

REPORTAJE

GAMESTOCK 2001

El cuartel general de Microsoft sirvió de escenario para la celebración de Gamestock 2001. Te contamos cómo serán los nuevos proyectos en PC y los primeros juegos de Xbox.

Y, además, todas las secciones habituales de la revista, noticias, avances, previews, trucos, guías y mucho, mucho más

NOTA DE LA REDACCIÓN: Micromanía se reserva la posibilidad de cambiar alguno o todos los contenidos anteriores, en virtud de la actualidad de la revista y sus contenidos.

SUSCRIPCIONES

OPCIÓN 1 ◂ ELIGE TU OPCIÓN ▸ OPCIÓN 2

OPCIÓN 1

REGALO DE 3 GUÍAS

12 NÚMEROS + 3 GUÍAS
POR SÓLO 7.800 PTAS.



GUÍAS DISPONIBLES:

- GUÍAS NINTENDO: números 1,2 y 4.
- GUÍAS PLAYSTATION: números 2,3,4+PLATINUM,5,6,7 y 8.
- GUÍAS MICROMANÍA: números 1,2,3 y 4.

OPCIÓN 2

25% DE DESCUENTO

12 NÚMEROS
POR SÓLO 5.850 PTAS.

SI LO PREFIERES PUEDES SUSCRIBIRTE POR UN AÑO A MICROMANÍA Y RECIBIR EN CASA LOS PRÓXIMOS 12 NÚMEROS Y SUS CD-ROMS, POR SÓLO 5.850 PTAS. (EN LUGAR DE LAS 7.800 HABITUALES).

¡PAGA 9 Y RECIBE 12!

ATRASADOS

SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN SOBRE LOS CONTENIDOS DE LOS NÚMEROS ATRASADOS, LLAMA AL 902 11 13 15 (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30)



71. (795 Ptas) Giants: Citizen Kabuto. • PlayStation 2 (Reportaje) • Deux Ex (Patas Arriba) • Juegos de coches (Reportaje especial) • Desperados, Tomb Raider Chronicles, The Longest Journey... (Avance especial) + 2 CD-ROM «Demos» + Suplemento Especial Soluciones



72. (650 Ptas) Commandos 2. • Egipto 2, Drácula 2, H. Metal Fakk 2 (Patas Arriba) • Alone In The Dark (Avance especial) • Nuevos mundos de fantasía en Internet (Zona Online) + CD-ROM «Demos» + Suplemento Especial Lo mejor del año.



73. (650 Ptas) Z Steel Soldiers. • Zeus y The Longest Journey (Patas Arriba) • XBox, Black & White (Reportaje) • Ultima Online Third Dawn (Zona Online) + CD-ROM «Demos» + Suplemento Especial Soluciones completas.



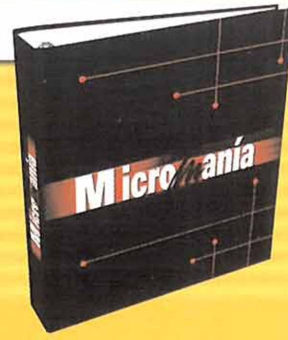
74. (650 Ptas) Black & White. • Homeworld Cataclysm y El Rey Arturo (Patas Arriba) • Operation Flashpoint (Avance especial) • Los mejores mods para los juegos de acción (Zona Online) + CD-ROM «Demos» + Suplemento Especial: Guía completa de Blade.

TAPAS



POR SÓLO 950 PTAS.
¡PIDE UNAS TAPAS!

◂NUEVO SISTEMA MÁS PRÁCTICO.



Para hacer tu pedido, llámanos a los teléfonos: **902 12 03 41 ó 902 12 03 42 (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30)**, o envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al **902 12 04 47**, o por e-mail a: **suscripcion@hobbypress.es**

Ofertas válidas hasta agotar existencias o publicación de ofertas sustitutivas. Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar estas ofertas sin previo aviso.



LA PRIMERA REVISTA DE JUEGOS EN ESPAÑA
Micromanía
Sólo para adictos
www.hobbypress.es/MICROMANIA
Número 75
SUPLEMENTO ESPECIAL
SOLUCIONES COMPLETAS
GIANTS
CITIZEN KABUTO
RUNE
NO ONE LIVES FOREVER



GIANTS: CITIZEN KABUTO

TODOS CONTRA TODOS

Hubo un tiempo en el que existía una isla paradisíaca en algún lugar del Universo. Estaba gobernada por una raza de féminas denominadas "Azotes del Mar". En su afán por mantener la hegemonía sobre la Isla crearon a Kabuto, una poderosa bestia, única en su especie, que las defendería de los intrusos. Pero este arma letal se volvería en su contra cuando tomó conciencia de sí mismo. En un ataque de locura por su soledad e incomprensión se reveló contra sus creadoras expulsándolas a los océanos, convirtiéndose así en el amo y señor de la Isla.

Las Azotes, entonces, se reorganizaron en torno a la malvada reina Sappho con el fin de recuperar la supremacía de la Isla y acabar con Kabuto. Extorsionando para ello a los inocentes habitantes de la misma con crueles métodos contrarios a la bondadora y bella Delphi, hija de la reina de las Azotes de mar. Casualmente pasaban por ahí cinco alienígenas conocidos como Meccs, que se disponían a disfrutar de unas placenteras vacaciones en el turístico planeta Majorca, cuando un percance interestelar les obligó a aterrizar en la Isla.

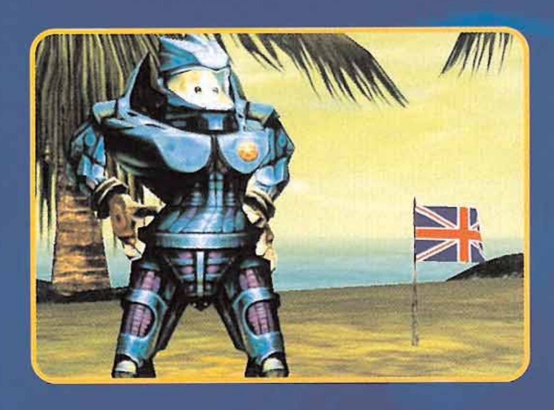
Mientras reparaban su nave se dedicaron a explorarla encontrándose de lleno con la guerra en la que estaban enfrascados los nativos por conseguir su dominio. Tres razas muy diferentes se disponen a convivir en un Isla en la que no hay sitio para todos. ¿Podrán nuestros protagonistas sobrevivir a ella y conseguir parar la locura desatada por las Azotes?

MECCS

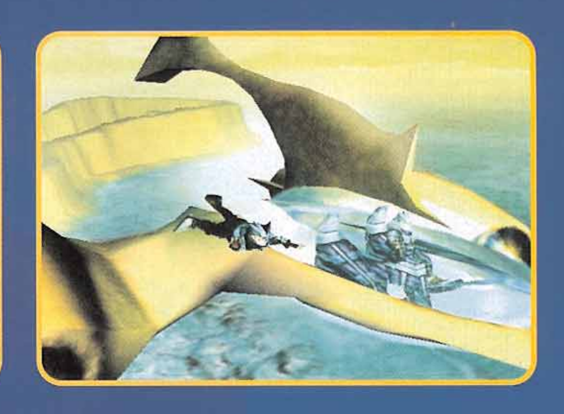
CAPITULO I: EN BUSCA DE TEL...

UN CHICO LLAMADO TIMMY... Los alienígenas Baz y Tel realizaban una rutinaria exploración a bordo de su nave de reconocimiento, cuando una torpeza del segundo hizo que Baz diese con sus huesos en el suelo. Al reponerse de la caída se ve solo en una isla de apariencia tranquila pero que no le despertaba muy buenas vibraciones. Decide consultar su mapa para conocer la posición en la que se encuentra y ver hacia donde se puede dirigir. Emprende la marcha hacia un lugar señalado por el mismo con mucha precaución, cuando al llegar a un pequeño bosquecillo, las criaturas de nombre destripadores comienzan a acercarse para atacarle. Lo mejor es no entretenerse porque son muchas y no ofrecen un blanco fácil entre los árboles. Por ello Baz decide correr y abandonar la zona. Al llegar a un poblado se encuentra con destripadores, esta vez mucho más grandes, que le bombardean con sus disparos. Usando como escudo las construcciones y disparando con cuidado, Baz consigue eliminarlos y sigue su camino hasta llegar a un puente, en el que da buena cuenta de nuevos destripadores. Al otro lado del puente le espera Timmy, un niño de la raza de los listillos, que para agradecerle el rescate le regala un propulsor.

LISTILLOS DE CERA... Mientras Timmy pone al corriente a Baz de lo que ocurre, éste divisa a lo lejos a unos pequeños listillos amigos de Timmy suspendidos de unos peñascos a punto de ser devorados por las hambrientas pirañas que les







esperan abajo. No hay tiempo, así que sin pensárselo se dirige hacia ellos utilizando su nuevo propulsor. Volando de islote en islote, ya que la potencia del propulsor es limitada y cuidándose de hacer bruscos aterrizajes, alcanza la posición arenosa central del gran peñasco. Mira hacia arriba para ver donde se encuentran los jóvenes listillos. Aprovechando las pequeñas rocas que existen se coloca debajo de uno de ellos y se dirige hacia él, ayudándose con el propulsor. Cuando está cerca, el primer listillo se le sube a la espalda, pero la energía del propulsor se agota y llega el turno de buscar un sitio para aterrizar a salvo de las pirañas. A continuación deposita al joven en una plataforma ubicada al nordeste del peñasco fuera de todo peligro. Repitiendo la operación, Baz logra salvar a tres listillos más.

EL DILEMA DE TEL... Timmy está agradecido a Baz por haberle ayudado a salvar a sus amigos y como recompensa le entrega un lanzagranadas con un poder destructivo, aunque limitado, mucho mayor que su arma. Al ver el lanzagranadas, Baz se da cuenta de que este tipo de armas sólo pueden haber salido de otro Mecc. Timmy le dice que era de un tipo que se ha estrellado con su nave. En efecto, levantando la vista ven a lo lejos, en lo alto de una colina, un humo negro que se eleva sobre la nave estrellada de Tel, que está en serios apuros colgado al borde de un precipicio. No hay tiempo que perder, la vida de Tel está en peligro. Baz consulta el mapa para localizar a su compañero y emprende una veloz carrera hacia él, sin entretenerse en enfrentamientos con los depredadores que le salen al paso. Esquivando ataques y ayudado por su propulsor para salvar precipicios consigue alcanzar la posición de su amigo.

NIDO DE DESTRIPADORES... Cuando ya casi no le quedan fuerzas a Tel, Baz extiende su mano agarrando a su compañero y le salva de una muerte segura. Los guardias de las Azotes del mar han tomado todos los pueblos y probablemente habrán apresado a Reg, el tercer Mecc en discordia. Timmy les sugiere ir a ver a sus padres para ver si saben algo de Reg, pero para ello tendrán que utilizar uno de los pozos mineros que los listillos han construido para desplazarse por la isla sin ser vistos. Pero la entrada del pozo está muy bien custodiada. Los Meccs no le temen a nada, así que sin pensarlo dos veces inician su marcha hacia el lugar que les indica el mapa. Siguen el camino marcado en el terreno, por un desfiladero, donde un primer grupo de destripadores les da la bienvenida. Baz ordena a Tel que los destruya mientras él, con Timmy a cuestas, continúa su marcha hasta un punto donde el camino se corta. Esquivando ataques de destripadores y con ayuda del propulsor se acerca a la entrada del pozo, en un pequeño islote junto a una palmera.

EL CAMINO A LA ISLA DE SORCHA... Logran entrar sanos y salvos en el pozo que les lleva a la otra isla donde encontrarán la entrada de un túnel secreto. Al salir de este pozo, un único camino se muestra ante ellos. Con los ojos bien abiertos comienzan a caminar hacia un claro cuando a lo lejos, frente a ellos, algo se mueve. Utilizando el zoom alcanzan a ver dos criaturas aladas denominadas Vemmes. Desde la distancia, para no llamar la atención de éstas, Baz con un solo disparo del lanzagranadas da buena cuenta de las criaturas que no tienen tiempo de reaccionar. Prosiguen su camino y su pericia en otras lides les aconseja ignorar lo que parece una entrada, a su derecha, que no invita a nada bueno. Prefieren rodear la montaña que ante ellos se levanta en busca de un lugar que les permita escalarla. Con ayuda del propulsor y con cuidado de no meterse en aguas profundas, coronan la cima. Echan un vistazo al mapa y ven que caminando por la cima de la montaña o con mucho sigilo podrán llegar al punto señalado sin correr peligro alguno pudiendo contemplar desde lo alto todos los barracones enemigos. No se asomarán demasiado para evitar cualquier inoportuno impacto de fuego enemigo y así alcanzan la posición del túnel, a los pies de la montaña.

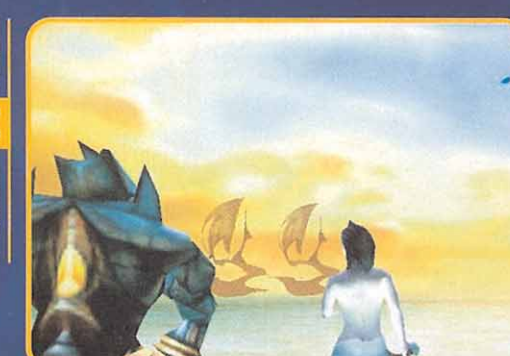
CAPITULO II: HAMBRE EN "LOS ALTOS DE LA BRAGUETA"

TENGO HAMBRE... Timmy lleva a Baz y a Tel hasta su casa, donde encuentran a su padre hambriento. Se compromete a colaborar con los alienígenas a cambio de comida. Desde la llegada de la azotes cazar es tarea complicada sin ser capturado por sus guardias. Guardias que han vuelto a capturar a Timmy. Baz y Tel con ayuda del mapa localizan una manada de Vimps. En el camino salen a su paso destripadores y Tel acabará con ellos siguiendo órdenes de Baz que consigue veinte piezas de alimento que llevará a casa de Timmy con ayuda del propulsor.

UNA MUJER Y SUFRIDA ESPOSA... Han cumplido su objetivo y ahora esperan conocer el paradero de Reg, pero el padre de Timmy también lo desconoce y les invita a que encuentren a su mujer que ha sido secuestrada y que podrá darles respuestas. A cambio les ofrece un arbusto de camuflaje que les mantendrá ocultos ante los ojos de los guardias. Yendo hacia el este, Baz y Tel divisan una tienda en un cabo a los pies de una montaña custodiada por dos guardias azote, uno de ellos apostado en una torre. Desde una buena posición y a una distancia de seguridad, con ayuda del zoom, de un solo tiro en la cabeza, Baz acaba con ellos sin montar mucho escándalo. La tienda está fuera de peligro, accediendo a ella consigue nuevo armamento y recupera la salud que haya podido perder. A la salida de la tienda un barracón de destripadores les espera, Tel siguiendo las órdenes de Baz se encargará de él mientras éste le cubre matando los destripadores que se le acerquen (de cada barracón no pararán de salir inquilinos hasta que no sea destruido). Si hubiese salido mal parado de este enfrentamiento tendría la opción de entrar en la tienda a coger munición y recuperar energía. Con prudencia avanzan atendiendo a todo lo que se mueva hacia la posición indicada en el mapa. Sin llamar la atención eliminan a los destripadores sueltos que se les cruzan y a las torretas SAM antiaéreas que ven en lo alto de las colinas por si tuvieran que huir volando. Un guardia azote que se encuentra de espaldas anuncia que el peligro está cerca. Tras dispararle certeramente en la cabeza continúan caminando hasta que ven unos barracones que Tel destruye sufriendo daños considerables. Es en ese momento cuando Baz activa el arbusto de camuflaje y Tel le sigue en la maniobra. Inician, entonces, sin pausa, la maniobra de aproximación a la prisión perfectamente camuflados ante la confusión de los guardias por esos bultos que se mueven. El camuflaje no es eterno, así que cuando termina Baz y Tel no paran de correr hasta alcanzar la prisión.

EL CAMINO A CASA... No tardarán en volver los guardias y con más refuerzos. Accionando el arbusto Baz, con la madre de Timmy a su espalda, y Tel siguen avanzando como si nada ocurriera. Cuando el camuflaje termina una frenética carrera de vuelta a casa comienza para nuestros amigos. Una patrulla, con bestia incluida, se cruza en su camino. Baz ordena a Tel que se haga cargo mientras él lleva a la madre de Timmy a toda velocidad de vuelta a su hogar ayudándose de su propulsor para huir más deprisa, esquivando los ataques enemigos.

VILLA ARRIBA... Una vez a salvo en su casa, la madre de Timmy comunica a los dos alienígenas que su compañero Reg había sido arrestado por guardias azote en pleno escarceo amoroso con ella. Les indica que el abuelo Borjoyzee que vive en Villa Arriba puede conocer su paradero. Para acceder hasta allí necesitarán "nitro" que les ayudará a ascender hasta las más altas y empinadas montañas. Baz y Tel se dirigen a la tienda que ya conocen para tomar provisiones de todo lo necesario. La táctica a seguir la tienen clara, cinco barracones les separan del abuelo, pero no va a ser tarea fácil. Tendrán que eliminar los barracones de uno en uno con todos sus destripadores. Al ascender las verticales paredes de la montaña eligen un único barracón como objetivo, Baz ordena a Tel que se haga cargo del mismo para que dejen de salir destripadores, mientras él huye a la zona de abajo para no llamar la atención de los demás barracones eliminando a todos los destripadores que le persiguen. Cuando Tel haya cumplido con su objetivo Baz reclama su ayuda para acabar con los destripadores que le atacan incesantemente. La continua movilidad de los alienígenas será la mejor táctica para esquivar los ataques enemigos. La misma operación la repetirán hasta acabar con los barracones restantes entrando en la tienda para coger munición.







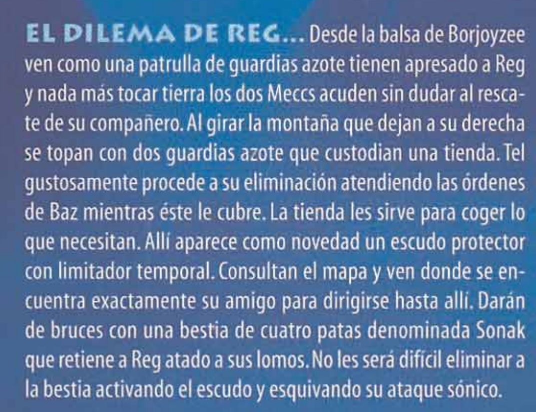


NOTA: *Cuidado con exponer a Tel mucho tiempo delante de fuego enemigo, porque pasado un límite se irá a "descansar", y no podremos contar con él hasta la siguiente fase.*

EL ABUELO BORJOYZEE... Consultando el mapa Baz y Tel localizan la posición del abuelo Borjoyzee en Villa Arriba. Partiendo de casa de Timmy sin más dilación se dirigen al lugar señalado. Sin más complicación que algún despistado guardia azote y destripador, que eliminan sin ningún problema, llegan hasta el abuelo que les llevará al encuentro de su amigo en su balsa a cambio de que le ayuden a buscar a su nieto Timmy.



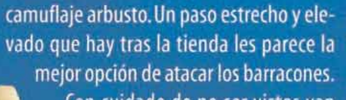
CAPITULO III: LA PRISIÓN "HOTEL FRITZ"



EL DILEMA DE REG... Desde la balsa de Borjoyzee ven como una patrulla de guardias azote tienen apresado a Reg y nada más tocar tierra los dos Meccs acuden sin dudar al rescate de su compañero. Al girar la montaña que dejan a su derecha se topan con dos guardias azote que custodian una tienda. Tel gustosamente procede a su eliminación atendiendo las órdenes de Baz mientras éste le cubre. La tienda les sirve para coger lo que necesitan. Allí aparece como novedad un escudo protector con limitador temporal. Consultan el mapa y ven donde se encuentra exactamente su amigo para dirigirse hasta allí. Darán de bruces con una bestia de cuatro patas denominada Sonak que retiene a Reg atado a sus lomos. No les será difícil eliminar a la bestia activando el escudo y esquivando su ataque sónico.

BORJOYZEE AGUARDA... Reg, tras darles las gracias, les relata su affair con la madre de Timmy. Pero no hay tiempo que perder. Tienen una promesa pendiente con el abuelo, así que con ayuda del mapa alcanzan el lugar lo más rápidamente posible gracias a los propulsores y sin detenerse en tontos enfrentamientos.

LAS BARRACAS DE LOS GUARDIAS... El abuelo recibe a Reg con cierto enfado porque ya todos conocen el desliz con su hija. Los guardias azote han constuido tres barracones que cortan el paso que les llevará a Timmy. Para ayudar a acabar con ellos les entrega un rifle de francotirador, capaz de hacer blanco a mucha distancia con ayuda del zoom. Van a la tienda y cogen todo el armamento y energía posible además del camuflaje arbusto. Un paso estrecho y elevado que hay tras la tienda les parece la mejor opción de atacar los barracones. Con cuidado de no ser vistos van acercándose yendo un poco a la izquierda desde donde ven en primer plano un barracón y a media y larga distancia otros dos a diferentes alturas. Es el momento de cubrirse para no ser vistos. Con el rifle apunta su primer objetivo, el barracón, y para disparar desactiva en arbusto el mínimo tiempo necesario para después cubrirse de nuevo con él. La confusión reina entre los guardias porque no saben de dónde vienen los disparos. Aunque el método es lento son conscientes que de esa manera no exponen sus vidas. Acaban primero con los tres barracones para luego seguir con los guardias. La munición se les va agotando pero volviendo a la tienda cogen lo necesario.





NOTA: *El tiempo de camuflaje en el arbusto no es eterno, por lo que deben demorarse lo menos posible en apuntar y mientras disparan el arbusto recupera su energía. Otra opción es la de que se encaramen a un buen lugar elevado donde divisan todo y mientras Tel y Reg acaban con los barracones exponiéndose al incesante enemigo, Baz protegido con su escudo (no con el arbusto) dispara a los guardias recuperando energía en la tienda cuando le es necesario. Este método aunque más rápido es mucho más peligroso.*

LAS PATRULLAS SONAKS... El alboroto de la batalla anterior ha hecho saltar la alarma y los guardias preparan tres patrullas para inspeccionar la zona. El mapa les indica que las tres patrullas se desplazan a una distancia considerable una de otra, por lo que toman una posición elevada y al divisar la primera Baz ordena a Tel y Reg que se encarguen del Sonak. Él se encarga de los guardias con ayuda del escudo protector y del rifle de francotizador. La lucha les resta munición y energía, así que optan por ir a la tienda para poder hacer frente a las dos patrullas restantes con el mismo proceso. Otra forma de hacerlo es emplear la táctica del arbusto, de la misión anterior, saliendo al encuentro de la patrulla y al verla ocultarse tras el arbusto, apuntar primero al Sonak, disparar y volver a ocultarse. De este modo no hubieran corrido más peligro que el de volver a la tienda a coger munición pero es un proceso más lento.

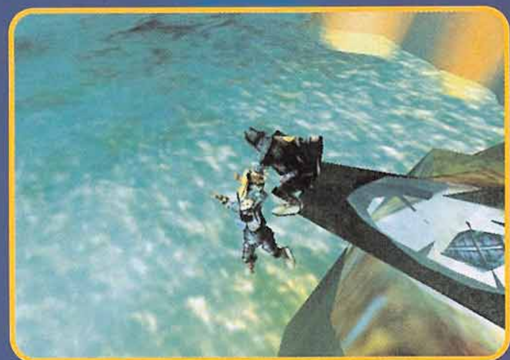
LAS LANZADORAS DE MADEROS... El pequeño Timmy sigue en peligro y no hay que demorarse en encontrarle. El mapa indica el lugar de las barracas a destruir con la ayuda de un lanzamisiles proporcionado por el abuelo. Corren hacia allí esquivando ataques cubriéndose con el escudo cuando llegan a la explanada en lo alto de una colina porque el fuego enemigo es más intenso. Entonces Baz dispara su lanzamisiles contra su único objetivo que son las lanzadoras, tras pedir ayuda a Tel y Reg, evitando luchar con los guardias. La movilidad de los alienígenas se hace fundamental para no recibir impactos. Al borde de ser aniquilados y con inyecciones de salud como ayuda logran acabar con las lanzadoras.

NOTA: *El escudo no es eterno y cuando se agota su energía Baz debe esquivar dos ataques hasta recargarlo porque en esos pocos segundos los impactos sí que le hacen daño.*

EL ASCENSOR DEL "HOTEL FRITZ"... El camino está prácticamente despejado. Baz dice a Tel y Reg que acaben con los tres guardias que cuidan del ascensor que les llevará a la prisión donde, previsiblemente, tienen a Timmy. Mientras tanto, Baz, tras su escudo dispara desde la distancia, con el fusil de francotirador y el zoom, a los guardias azote que atacan a sus compañeros.

LA PRISIÓN "HOTEL FRITZ"... Sólo la Bomba-Bumba construida por el abuelo puede tirar abajo las puertas de la prisión. Desde su posición inicial se asoman por el desfiladero y ven la prisión muy bien custodiada. Tel y Reg se cubren tal y como les ordena Baz porque no quiere que le estropeen su plan con alocados ataques. Con mucha paciencia y sin descender de la excelente posición que ocupa termina con todo lo que le parezca enemigo sirviéndose de su fusil francotirador. Primero acaba con los Vemmes para no sufrir inesperados ataques aéreos y luego se encarga de todo lo cercano a las puertas que le suponga amenaza (destripadores, guardias, torretas). La paciencia es una virtud, con una buena dosis de ésta elimina el mayor número posible de patrullas que circulan por la zona. Ya aclarado el panorama entra en la tienda, antes visitada, y coge la pesada Bomba-Bumba, que le impide propulsarse. Se deja caer por el







barranco y mientras él no para de correr sus dos acompañantes se hacen cargo de las pocas patrullas que quedan. Se aproxima a la prisión rodeándola por la parte trasera del lado derecho y así llega a las puertas y activa la bomba.

CAPITULO IV: EN BUSCA DE TIMMY

EL PATÍBULO... Consiguen derribar la prisión, pero Timmy no se encuentra allí. Un listillo que acaban de liberar dañándole con el impacto de la bomba, les dice que trasladaron a Timmy a la torre de tortura. En agradecimiento por su libertad les ofrece un nuevo arma, un mortero "milenario" que les facilitará la destrucción de las edificaciones. Desde la distancia y con paciencia se ayudan del zoom para destrozar barracones y torretas con los que se van topando. No se acercan y esperan que los destripadores y guardias azote se aproximen hasta ellos para aniquilarlos. De este modo y acudiendo a la tienda para recuperarse acaban con todos los barracones.

NOTA: *Utilizar el arbusto con los guardias, aunque sean muchos y Baz se encuentre en medio. No importa, se esconde, apunta a uno, aparece lo justo para disparar y se vuelve a ocultar. No debe demorarse en apuntar porque el tiempo del arbusto es limitado. Ya sólo les queda eliminar a dos azotes de mar. Es su primer enfrentamiento con ellas y optan por no acercarse mucho ya que desconocen su potencial. Con el rifle de francotirador y el zoom, Baz hace su primer disparo sobre la azote. Ésta avanza amenazante hacia él, en ese momento no le puede temblar el pulso, debe afinar la puntería y abatirla antes de que llegue a su posición evitando la muerte segura. De igual manera procede con la segunda. Más tarde consiguen una Bomba-Bumba en una tienda próxima activándola junto a las mismas puertas del patíbulo.*

LA PROLE DE KABUTO... Por fin encuentran a Timmy pero han llegado demasiado tarde. La reina azote Sappho se dispone a sacrificar al pequeño listillo en presencia de su hija Delphi, que trata de impedírselo sin éxito, y se lo ofrece a Kabuto, una bestia cien veces mayor que los alienígenas, como alimento. Los Meccs, Gordon y Bennett, acuden en su ayuda al borde de su nave, pero Kabuto de un solo manotazo destruye la misma lanzándoles al otro lado de la isla. Entre tanto Baz, Tel y Reg tienen que hacer frente a la prole de Kabuto, dos bestias de menor tamaño que él, cuyo único punto débil se encuentra en el abdomen. Baz ordena a Tel y Reg que ataquen a las criaturas para que se distraigan y que no centren todo su fuego en él mientras consigue aniquilarles esquivando las bolas de fuego que éstas escupen.

EL DILEMA DE GORDON Y BENET... La muerte de Timmy ha tocado la fibra sensible de los alienígenas, especialmente de Baz que promete vengarle. En la tienda próxima encuentran un propulsor de mayor potencia que les ayudará a cruzar a la isla donde el mapa marca el objetivo, un tétrico edificio que se divisa a lo lejos. Calculan cuál será la distancia más corta a la isla donde se encuentra el objetivo. Usan el zoom para eliminar toda torreta SAM molesta. Cruzan hasta la isla dándose un pequeño chapuzón con pirañas y luego escalan la pared vertical gracias al propulsor. Una vez arriba se dirigen al edificio situado al oeste procurando no ser visto por los enemigos pero sin detenerse a eliminarlos. Se propulsan a media altura del edificio y encuentran una entrada donde están Gordon y Bennett. ¡Es una trampa! Acaban encerrados en una jaula junto a sus nuevos compañeros. Un guardia azote baja la jaula a las fauces de una bestia hambrienta. Están perdidos, pero en el último momento aparece Delphi, la hija de la malvada reina Sappho, y les salva dejándo prendado a Baz que se enamora locamente de ella.

LA MUERTE DE TIMMY HA AFECTADO A MUCHO A LOS MECCS

CAPITULO V: LA BATALLA

EL MORLACO ANDA SUELTO... Ha llegado la hora de hacer frente a la reina, para ello Borjoyzee les enseña a construir una base donde poder disponer de todo lo necesario para la batalla. El único problema es que un morlaco inmenso se ha adueñado del solar donde deben levantar la base. El escuadrón, ya al completo, debe eliminarlo sabiendo que su único punto débil se halla en la boca, justo cuando el morlaco la abre. Eliminan unos depredadores sin dificultad y se encaminan al centro del solar. El morlaco no cesa de dar vueltas en círculo hasta que nuestros amigos fijan su posición en el centro. Es entonces cuando inicia la embestida. Baz aguanta todo lo posible sin que le tiemble el pulso esperando que abra la boca para dispararle. Tras hacerlo se retira rápidamente con un desplazamiento lateral, simulando el engaño torero. El proceso de acabar con el morlaco es largo porque son muchos los disparos que Baz debe atinar, pero ésta es la única forma.

NOTA: *Lo mejor es apuntar un poco por encima de su cabeza justo antes de que empiece la embestida, de modo que cuando está cerca de Baz el punto de mira queda a la altura de su boca esperando que la abra.*

LA BATALLA... La destrucción del gran barracón enemigo es su objetivo. Ya tienen el campo libre para la construcción de la base para lo que necesitarán al ayuda de listillos. Los cinco alienígenas recogen los listillos de dos poblados, uno hacia el este y otro hacia el nordeste. Los poblados están sitiados por el enemigo por lo que previamente eliminan a toda torreta, guardia y destripador que incordie. Aprovechando el viaje a los poblados cazan el mayor número de Vimps para poder alimentar a sus listillos mientras trabajan. Una vez recogidos los listillos retornan a la base y los depositan en la plataforma destinada para ello. Entonces aparece una segunda plataforma para dejar a los Vimps y otra tercera, más al sur, que al posarse sobre ella muestra un plano del solar, los edificios que se pueden construir y el número de listillos requeridos para ello. Estos listillos empiezan a construir edificios siguiendo las órdenes que le dan. Entre tanto, el enemigo no permanece inmóvil y se dirige hacia la base con el propósito de secuestrar a Borjoyzee (lo cual daría por finalizada la misión) y destruir la base.

NOTA: *Si nuestros protagonistas mueren en uno de esos ataques, no tendremos que empezar la base desde cero, ya que los edificios construidos hasta el momento de la muerte se conservan. No así los listillos ni las provisiones.*

Con la base construida, los alienígenas con Baz a la cabeza, colocan torretas de todo tipo que cogen de la sala de fiestas y con ayuda de un listillo que se encuentra en la misma. Estas torretas pueden dirigirlas desde el centro de mando posándose en la plataforma destinada a tal efecto. La colocación de las torretas permite llevar a cabo la ofensiva. Cogen de la tienda de regalos la Bomba-Bumba y se encaminan al barracón que muestra el mapa eliminando por el camino a todo lo que sea molesto. Ven los barracones y la destrucción de las torretas que las protegen se antoja fundamental. A continuación Baz corre a una de las dos puertas laterales para colocar la Bomba-Bumba mientras los otros cuatro alienígenas se encargan de los guardias.

NOTA: *El problema de la Bomba-Bumba es que hay que colocarla justo en el sitio preciso (que no está marcado) para que destruya los barracones. A veces se hace necesario construir varias bombas hasta atinar con él, pero suele estar más o menos en el centro del patio de entrada del edificio. Los barracones han caído pero el enemigo prepara una ofensiva. Sólo Delphi puede salvarles con sus poderes.*







DELPHi

CAPITULO I: YAN, EL LISTILLO SAMURAI

Delphi, la bella Azote del Mar, hija de la perversa reina Sappho, sabe que la única solución para traer la paz a la isla es acabar con su madre. Para poder hacer frente a la reina recibe instrucción sobre los poderes de las Azotes de un viejo listillo samurai de nombre Yan. Éste le somete a unas pruebas con la concesión de nuevos poderes como recompensa. El inicio de cada prueba va marcado por una puerta señalada con una bola de fuego. En la primera tiene que localizar a un listillo. Le localiza con el mapa al sur y corre hacia él asestando espadazos a guardias azote y depredadores que se le cruzan sin entretenerse demasiado.

NOTA: *De verse su energía mermada, tras cada lucha, tiene la posibilidad de recuperarla metiéndose en aguas profundas. Al acercarse al listillo, éste queda envuelto por una burbuja, señal de que ha sido capturado, y cargada con él emprende rápidamente el camino de vuelta a casa de Yan.*

EL LISTILLO EN LA BURBUJA... La primera prueba ha sido superada y Yan le concede a Delphi el "conjuro de las burbujas", que le permitirá capturar a los listillos desde lejos. La segunda prueba coincide exactamente con la anterior, con la salvedad de que el listillo se encuentra al norte. Delphi utiliza su primer conjuro al ver a una prudente distancia al listillo. Le sorprende ver cómo éste se le aproxima capturado ya en una burbuja.

EL PODER TURBO... La instrucción de Delphi culmina con la tercera prueba. Para ello Yan le concede el mayor de los poderes de las azotes, el "poder turbo". Con él se podrá desplazar realizando rápidos vuelos hacia donde señale su mirada. La prueba comienza atravesando la compuerta señalada con la bola de fuego que divisa en lo alto de un monte. Es el momento de utilizar el poder turbo para llegar hasta ella. Una tienda próxima proporciona a Delphi armas y conjuros nuevos. Si mira al este observa tres luces verdes centelleantes, son las temidas Azotes de Mar o Raiks. Su destrucción significará que ha completado el entrenamiento. Con su nuevo arco de francotirador y el zoom dispara un primer tiro a la primera de las azotes comenzando a avanzar ésta peligrosamente hacia la posición que ocupa Delphi. Una buena precisión de disparo en movimiento podría acabar con la azote desde la distancia, pero es demasiado arriesgado así que Delphi, utilizando el poder turbo, huye lejos del lugar para evitar un enfrentamiento cuerpo a cuerpo donde tendría las de perder. La malvada azote ocupa entonces la posición donde se encontraba Delphi que vuelve a repetir la táctica anterior hasta acabar con ella. Con las otras azotes procede de igual manera, para después ir al encuentro de Yan siguiendo las indicaciones del mapa.

YAN Y SU MANTRA DE PAZ... Unos guardias azote atacan la casa de Yan en su ausencia. Éste ve el destrozo desde la distancia y enfadado concede a Delphi el conjuro de "muro de fuego" (capaz de destruir grupos enteros de enemigos) para que se encargue de ellos. Yendo por tierra la bella azote se toparía con dos Raiks, así que decide tirarse al mar y llegar a casa de Yan por su parte trasera. Desde la distancia observa el grupo de guardias que rodean la casa y con el arco de francotirador los elimina de uno en uno, disparándoles a la cabeza. Otra opción hubiera sido utilizar el conjuro pero su inexperiencia con el mismo no lo recomendaba.

CAPITULO II: EL TURBOESQUÍ PERDIDO

Tras una conversación con Yan, Delphi descubre aliviada que el feo listillo Samurai no es su padre. Resuelto esto podrá centrarse en su objetivo: acabar con su madre, la temible reina Sappho. Para ello tendrá que llegar hasta su fortaleza y la única manera de lograrlo es mediante un turboesquí que debe robar a los guardias.

LA INCURSIÓN CONTRA LOS BARRACONES... La construcción de una base se hace inminente, para que al final de la misma los listillos le proporcionen a Delphi el "conjuro del tornado", capaz de destruir los barracones enemigos que obstaculizan su camino, igual que ocurría con la Bomba-Bumba de los Meccs en la primera parte del juego.
Delphi encuentra dos poblados próximos al oeste y al noroeste libre de enemigos sitiándolos, por lo que con facilidad recoge a los listillos y caza a los Vimps. No necesita coger los pedazos de carne, ya que se alimenta de almas. Usa para ello el poder turbo porque necesita darse prisa antes de que lleguen los enemigos.

NOTA: *Delphi selecciona la torreta en la sala de fiestas, junto con un listillo que está bebiendo en la barra, elige el lugar donde quiere colocarla y el listillo la coloca. Se adentra en la tienda de regalos "dos" y coge el conjuro tornado. Delphi se dirige al barracón enemigo y, al igual que hicieron los Meccs con la bomba-bumba tendrá que utilizar el conjuro tornado para destruir el edificio.*

NOTA: *Los enemigos no suelen hacer mucho caso a Delphi cuando ésta se encuentra en las proximidades del barracón porque sólo están centrados en dirigirse a la base. Pero no hay que confiarse.*

EL TURBOESQUÍ DE LAS AZOTES... El mapa le marca el punto al que debe ir, en línea recta. Una pared de hielo interrumpe su camino, pero con el poder turbo no hay problema para llegar hasta lo más alto, desde donde alcanza a ver el turboesquí. Los guardias no esperaban que Delphi apareciera por la retaguardia. Rápidamente se encamina a robarlo pese al desesperado ataque del enemigo.

HUÍDA EN EL TURBOESQUÍ... Un único camino marca a Yan y Delphi la huída con el turboesquí robado. En ese recorrido recogen armamento y turbos que les permiten romper las paredes de hielo que obstaculizar la huida.

CAPITULO III: LAS CARRERAS DE TURBOESQUÍ

CALENTAMIENTO ANTES DE LA CARRERA... Con el turboesquí Delphi y Yan llegan hasta "el volcán del cegato". La bella azote quiere llegar cuanto antes al palacio de su madre. Yan ha preparado un plan, pero hay que eliminar previamente a unos molestos guardias azote que lo podrían echar abajo. Desde la posición inicial que Delphi ocupa termina tanto con la torre SAM como con el guardia apostado junto a una tienda. Tienda donde coge armamento y conjuros suficientes para, desde la distancia y con ayuda del zoom, matar a todos los guardias de la zona.

CON LA AYUDA DEL TURBO ESQUI, DELPHI ESCAPA DEL PELIGRO

1ª, 2ª, 3ª CARRERA... Una vez aniquilados los guardias, proceden con el plan. Consiste en dejarse apresar para luego ser obligados a participar en las carreras de turboesquí, introduciéndose con ello en las líneas enemigas. El problema es que deben ganar las carreras para no ser ejecutados. El mecanismo de las tres carreras es el mismo, variando sólo el recorrido y el número de participantes que irá aumentando paulatinamente. Delphi, que hábilmente controla el derrapaje de su turboesquí, atraviesa las parejas de postas que van marcando el circuito a sabiendas que saltarse más de tres significa la automática eliminación de la misma.
El turboesquí es una máquina de alta tecnología que también se mueve fuera del agua aunque su velocidad decrece considerablemente, pero a Delphi habrá veces que le compense tomar al-







gún atajo por tierra para ganar algo de terreno en alguna de las curvas del circuito.

NOTA: *Hay que preocuparse sobre todo de cruzar todos los postes, aunque parezca que los contrincantes nos sacan demasiada ventaja. Si se mantiene una velocidad media aceptable y se conduce con cuidado, en la última vuelta podremos competir por la primera posición sin mucho esfuerzo.*

NOTA: *Por el camino también hay armamento disponible que puede acabar con los contrincantes, pero no es fácil dar en el blanco de objetos en movimiento. Los turbos te permitirán ganar terreno en las rectas.*

CAPITULO IV: LA FLOTA DE LAS AZOTES

LA FLOTA DE SAPPHO... Yan ha conseguido su objetivo. Los guardias les llevan presos hasta donde se halla la flota cuya destrucción debilitará el poder de la reina. En una rápida acción consiguen zafarse de los guardias apoderándose de sus turboesquís. Delphi construye una base para poder destruir el barracón enemigo y a la flota.
Los listillos y Vimps con los que construye la base los encuentra en poblados al norte y noroeste, pero esta vez guardias, destripadores y torretas se encuentran por la zona, así que convendrá "limpiarla" para poder moverse con más libertad. Finalizada y protegida la base Delphi va por mar al lugar donde está la flota y la destruye con el armamento habitual y sin que nadie se oponga. Luego, sin perder más tiempo, se encamina al barracón para destruirlo con el conjuro tornado (con la misma táctica que en "La incursión contra los barracones").

NOTA: *Una ventaja de Delphi con respecto a los Meccs es que se alimenta de almas, y los guardias enemigos tienen almas (no así los destripadores), con lo que no necesitará salir de "casa" a cazar vimps, ya que al mismo tiempo que rechaza los ataques puede conseguir alimento. Dos por uno.*

CAPITULO V: LA REINA SAPPHO

LA CARRERA FINAL DE TURBOESQUÍS... Delphi ha logrado introducirse en el Palacio Secreto. Una carrera de turboesquís se va a celebrar en palacio y ella decide inscribirse para ganar y demostrar quién manda. La experiencia adquirida en las carreras anteriores le sirve para, con su habilidad a bordo del turboesquí, alzarse con la victoria.

EL PALACIO DE SAPPHO... El último de los barracones tiene que ser destruido para que Delphi pueda llegar hasta la reina. La bella Delphi ya tiene experiencia en construcción de bases y con ésta tampoco va a tener problema si sigue los pasos de las anteriores. Los listillos y Vimps que le ayudan en el levantamiento de la base están hacia el norte y libres de enemigos en sus inmediaciones. Delphi con el conjuro tornado destruye el barracón enemigo que también se encuentra situado al norte, en lo alto de una montaña.

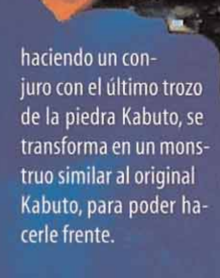
A LA CAZA DE SAPPHO... Un tenebroso y envolvente fuego se muestra ante los ojos de Delphi, dejando entrever que es lo que puede esconder. Es ahí donde se encuentra concentrado todo el mal, es ahí donde debe encontrarse la perversa reina Sappho.

EL ENCUENTRO EN EL VOLCÁN... Delphi está a punto de afrontar su batalla más dura. La lucha es terrible, Sappho no cesa de atacar con sus conjuros mientras realiza rápidos desplazamientos. La bella azote aprovecha los escasos instantes en que su madre permanece quieta para abalanzarse sobre ella con el poder turbo y asestarle un espadazo para huir acto seguido. Debe hacerlo velozmente porque un enfrentamiento cuerpo a cuerpo con Sappho puede suponer la muerte. Delphi se sirve del agua para reponer fuerzas tras cada ataque. La posibilidad de utilizar arcos y conjuros no es apenas contemplada por lo difícil que resulta impactar a la reina en movimiento. Sappho, malherida por fin, invoca al poder de Kabuto, pero Delphi destruye la piedra dejando a la reina indefensa ante el gigante, que la devora bajo la mirada de su hija.

KABUTO

CAPITULO I: HA NACIDO UN GIGANTE

La reina Sappho ha muerto, pero todavía no ha terminado la pesadilla para los inocentes habitantes de la isla. Kabuto ahora ya no está bajo el influjo de la piedra de su mismo nombre y no parará hasta saciar su hambre con los apetitosos listillos. Delphi pide ayuda a los alienígenas para cuidar a los listillos, pero no están por la labor de quedarse más tiempo en la isla y quieren iniciar de una vez por todas sus vacaciones. Todos salvo Baz. Su amor por Delphi hará que convenza a sus compañeros y todos se queden junto a ella y la ayuden en su lucha. Delphi, haciendo un conjuro con el último trozo de la piedra Kabuto, se transforma en un monstruo similar al original Kabuto, para poder hacerle frente.



EL ATAQUE DE LOS LISTILLOS MALVADOS... Delphi se encuentra un tanto confusa en su nuevo estado que nada tiene que ver con su deslumbrante belleza. Es una bestia que tiene que acostumbrarse a su nuevo cuerpo, pero primero hay que fortalecerse y qué mejor manera que un buen manjar de listillos malvados. Consultando el mapa, éste le indica dónde puede encontrar estos listillos con los que alimentarse. Con cierta torpeza al principio, por no estar acostumbrada a mover un cuerpo tan pesado, comienza a desplazarse hacia donde le indica el mapa. Cada segundo que pasa se muestra más hecha a su nuevo estado y el paso se hace más firme, con la seguridad que proporciona manejar un potencial físico de tal calibre que derriba árboles a su paso. Le salen enemigos a su paso, pero no son problema alguno porque la energía que pierde al ser atacado, enseguida la recupera alimentándose de aquel que ha osado atacarle. Poco a poco va encontrando a los listillos malvados que al verla se esconden aterrorizados en sus casas. No es suficiente refugio para tanta fuerza. De seis manotazos la vivienda se viene abajo y allí está el listillo, pidiendo clemencia... ¡¡ñam!! No hay piedad, la paz en la isla depende de ella y su obligación es seguir comiendo listillos malvados para que su cuerpo aumente de tamaño. Con cinco será suficiente. La "bestia" Delphi se muestra más cautelosa a la hora de capturar los listillos cuya vivienda se encuentra ubicada junto a barracones de soldados. Como primera medida destrozará el barracón lo más rápidamente posible, su energía se ve muy debilitada, así que sin dudar un instante se dedica a comer todos los soldados de cada barracón que no cesan de atacarle, hasta acabar con ellos, recuperando así la energía perdida. Alguno tratará de escapar, pero esta bestia tiene capacidad para correr y saltar tramos cortos que facilitarán la captura de lo que será su alimento. Una vez que su cuerpo experimenta un nuevo aumento de volumen se dirige hacia unas grandes puertas de madera custodiadas por barracones de soldados al noreste de la isla. No necesita destrozar el barracón ni matar a los enemigos, tiene tiempo más que suficiente con su nuevo tamaño y su increíble poder para, aguantando el ataque enemigo, romper las puertas que le llevan al otro lado de la isla.

LA HUIDA... Delphi, en estado bestia, ya controla a la perfección su nuevo cuerpo, pero debe seguir creciendo para poder enfrentarse a Kabuto. De nuevo tiene hambre y qué mejor que nuevos listillos malvados para saciarse y aumentar así su tamaño que ya de por sí es considerable. Consultando el mapa localiza los lugares más próximos donde poder encontrar listillos malvados y va en busca de ellos. En la búsqueda van cruzándose los enemigos, que cada vez los ve más pequeños e inofensivos según va creciendo su propio tamaño, incluso las temidas azotes no son rival para ella (no te confíes de todas formas, que un mal conjuro...). Algunas viviendas están en lugares algo más inaccesibles, en lo alto de montañas, pero su poderoso salto y carrera le harán más fácil llegar a ellas. Al quinto listillo malvado vuelve a sufrir una nueva transformación y queda groseramente descomunal. Los enemigos prácticamente ni los aprecia dado su pequeño ►





tamaño. No hay tiempo que perder, así que corriendo se dirige hacia el norte en busca de las puertas de piedra, que le conducirán al portal mágico que hay tras ellas y que le permitirán abandonar la isla. Estas puertas están muy bien custodiadas por soldados y torretas. Pero bien custodiadas para otros, claro, porque para Delphi estos soldados no son obstáculo. Decide perdonarles la vida y centrarse sólo en destrozar las puertas a pesar del duro ataque que sufrirá, ya que no tiene tiempo para entretenerse con tan insignificantes enemigos.

CAPITULO II: PUBERTAD

EL MONSTRUO SE PONE DE LARGO... La cosa cada vez se le complica más a Delphi para poder seguir con su proceso evolutivo ya que cada vez están mejor custodiadas las viviendas de los listillos malvados. Delphi consulta el mapa y decide dirigirse a los dos primeros poblados más próximos señalados al oeste de su posición inicial para luego desplazarse en sentido antihorario por la isla atendiendo a las indicaciones de su mapa. Irá encontrándose listillos malvados muy bien protegidos, así que decide no entretenerse demasiado en inútiles enfrentamientos en cada zona e ir directamente a por el listillo malvado para luego huir a toda velocidad. La energía se le consume considerablemente con cada captura de un listillo malvado por los masivos ataques que sufre en cada poblado, por lo que de vez en cuando necesitará comer cualquier enemigo, guardias, destripadores... pero con cuidado de no meterse en zonas atestadas de éstos y de barracones donde le puedan atacar. Será mejor alimentarse de aquel que se cruce en su camino. Una vez capturado el quinto listillo, con bastante sufrimiento, se encamina a toda velocidad, evitando enfrentamientos que no le merecen la pena, hacia las puertas metálicas, tras intuir su localización después de comerse el último listillo malvado. Las puertas están en una zona próxima especialmente reforzada de enemigos pero las destrozará con suma facilidad gracias a su puñetazo demoledor, proporcionado por su nuevo cuerpo, antes de caer abatida por los ataques.

UNA MATERNIDAD MONSTRUOSA... Un raro instinto maternal despierta en Delphi. Tiene ya un tamaño tal, que le permite dar a luz a un monstruo por cada listillo malvado que ingiera. Además posee la capacidad de utilizar aplastantes ataques de adrenalina que harán temblar la tierra destrozando todo aquello que se vea afectado por este seismo. Delphi se encuentra con un poblado de frente y divisa dos pequeños listillos malvados que engulle para poder poner en práctica su nueva condición maternal. Merodeando por la zona se encuentra con un azote y de un simple bocado logra que no le moleste más. Una vez que encuentra la tranquilidad suficiente da a luz dos pequeños monstruosos retoños. Como toda buena madre, debe alimentar a sus crías, así que les ordena que se coman a un inocente rebaño de vimps para que crezcan sanos y fuertes, procurando que permanezcan alejados de unas torretas que están al fondo del poblado, dispuestas a hacer fuego. Delphi no ni tiene tiempo para disfrutar de sus retoños, como a toda madre le gustaría, ni para acabar con todos sus enemigos aún con la ayuda de sus monstruitos. Así que, sin más dilación consulta el mapa para localizar el portal mágico que le deje salir a la siguiente isla al sudeste del mismo. Comienza una frenética carrera hacia el portal siguiendo un recorrido semicircular por la costa. Va destrozando obstáculos en forma de puertas que le van colocando y no presta atención a los ataques de sus enemigos que, aunque la debilitan y merman, no serán suficiente para impedirle llegar a su destino. Al final, tras destrozar otras puertas, logra ver el portal mágico bien custodiado por azotes pero no tiene tiempo ni energía para enfrentarse a ellas, por lo que rápidamente se introduce en el portal.

UN RARO INSTINTO MATERNAL DESPIERTA EN DELPHI

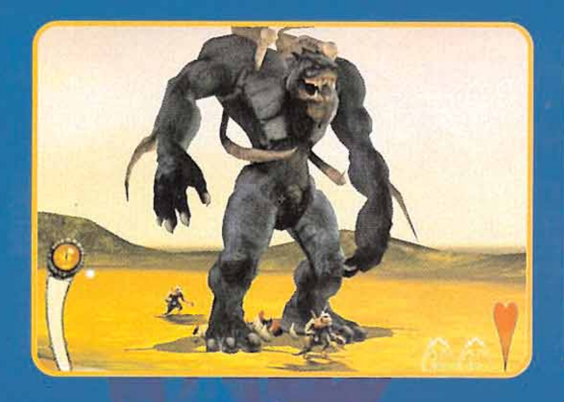
CAPITULO III: ARRASANDO CON TODO

LOS CAÑONES DE KABUTO... La voz de alarma por la presencia de Delphi ha hecho que todo esté plagado de enemigos, pese al poder que tiene junto con el apoyo que recibe de su prole de retoños. Sabe que es conveniente no estar mucho tiempo expuesta al fuego enemigo, porque eso retrasaría su misión y podría mermar considerablemente su energía. Así que decide que la mejor táctica es correr lo más rápidamente posible en línea recta hacia el sur hasta encontrarse con un río que discurre entre dos cañones hacia los cuales se dirigirá. Avanzando con su poderosa zancada ha conseguido dejar atrás a, prácticamente, todos sus enemigos y los pocos que han conseguido seguirla no le hacen el suficiente daño como para no darle tiempo a destruir la puerta de madera.

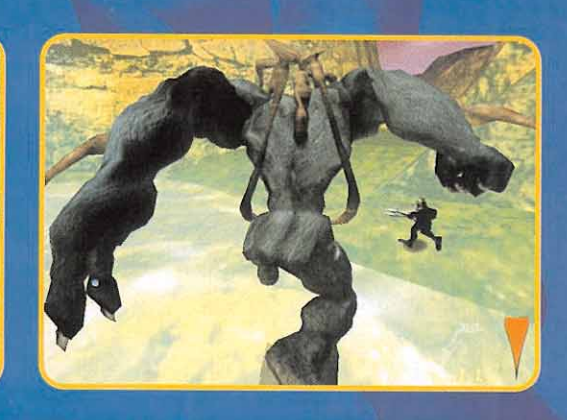
EL VOLCÁN KABUTO... Una vez destrozada la puerta, sólo hay un único camino, entre cañones, que Delphi puede seguir. Se topará con un primer grupo de enemigos dando buena cuenta de ellos (primero acaba con los barracones y la torre) sin ningún problema ayudándose de su descendencia. Al tratarse de un espacio reducido sus enemigos no tienen escapatoria y son presa fácil para sus garras. Ya eliminado este primer grupo, levanta la cabeza y ve dos puertas, decide descubrir lo que habrá detrás de la situada más a la izquierda. Tres listillos malvados tratan de huir pero el enfrentamiento anterior ha despertado el apetito de Delphi que tiene que saciar su hambre. Continúa su camino con la tensión que supone caminar entre estrechos y sombríos cañones, cuando una nueva puerta entorpece su paso. Al destrozarla, un montón de guardias y azotes comienzan a atacarla sin piedad, rápidamente Delphi ordena a su prole que se encargue de ellos mientras ella inicia una carrera recta para no ser malherida hasta que se vuelve a encontrar con otra puerta que procederá a destruirla matando a todo aquel que haya osado seguirla para posteriormente toparse con otra. El panorama tras esta última cambia bastante, no es nada alentador porque, aunque logra salir por fin de los traicioneros cañones, lo que ahora se le presenta es una gran explanada infectada de enemigos. Vuelve a reunir a su prole porque ahora puede que necesite su ayuda. Les ordenará atacar a los enemigos que tiene delante, a lo lejos, mientras ella comienza a correr en línea recta hasta sobrepasar los primeros edificios a la derecha. Es entonces cuando decide ascender la montaña de color rojizo que le llevará al lugar deseado. En la cima encuentra un peñasco volcánico que destrozará para hacerse con un trozo. Levanta la cabeza y observa de frente, en lo alto de la otra cima, un edificio que sabe que deberá destruir con el trozo de piedra volcánica que ha conseguido. Sin pensárselo más se dirige al edificio a toda velocidad y en línea recta sin prestar atención a los enemigos que se cruzan y que no paran de causarle daño. Una vez en la cima, lanza el trozo de roca sobre el edificio.

LA LUPA I... El tiempo apremia, Delphi necesita un cristal gigante que encontrará tras unas puertas en lo alto de una montaña en la zona este del mapa, donde el río desemboca en el mar. Delphi decide que el mejor sitio para escalar es en el estrechamiento de un camino cubierto por el río y que lleva a una pequeña población de listillos malvados. Escala despacio pero con facilidad. En lo alto ve una gran puerta que tira abajo para encontrarse tras ella con el cristal gigante que destruye. Coge un pedazo que hará las veces de lupa para poder abrir la puerta de cristal. Para esto consulta el mapa que le indica el punto exacto donde encontrar la puerta. En la zona hay enemigos pero, como la bestia Delphi les ha causado muchas bajas, los ataques no le hacen daño y pasan desapercibidos. Procede entonces a destrozar la puerta de cristal con ayuda de la lupa.

EL PORTAL I... La puerta de cristal ha caído y Delphi debe encontrar lo antes posible el portal de salida para ir a la próxima isla. Consulta primero el mapa y con decisión comienza correr hacia el lugar señalado en el mismo. Sin tener en cuenta el ataque enemigo (aunque la dejan exhausta) va rompiendo las







puertas que obstaculizan su camino con el único objetivo de llegar al portal de salida. El portal aparece tras romper la segunda puerta, en lo alto de una montaña.

CAPITULO IV: LA ÚLTIMA BASE DE LAS AZOTES

LA LUPA II... Delphi se siente más próxima a su objetivo final el ansiado encuentro cara a cara con Kabuto. Pero el camino que le queda por recorrer no va a ser nada fácil. Una bella cadena montañosa se muestra ante ella, pero mientras disfruta de su belleza un misil disparado por una torreta SAM le da la cálida bienvenida. En un ataque de ira Delphi comienza a descender por el camino más próximo posible a la izquierda, junto a un alto monte. Un barracón de destripadores y un guardia azote no son obstáculo para ella y su prole. Elimina primero al guardia para que no dé señal de alarma. Las fuerzas permanecen intactas, pero de haber necesitado recuperar energía un poblado cercano de listillos malvados, al oeste, hubiera servido. No se entretiene más, sigue su camino dejando a la izquierda un valle verde atestado de enemigos. No es momento para enfrentamientos gratuitos. Delphi sabe que tiene que encontrar un cristal que le dé la llave lupa para abandonar la isla. Un puente que salva un río aparece en su camino, llega la acción, Delphi y sus crías salta con decisión al río desde el puente en dirección oeste. Un montón de enemigos no le tienen preparada precisamente una fiesta. Con velocidad y paso firme va hacia ellos con intención de asustarlos pisando al que se le cruza, sin más enfrentamiento. Siguiendo el recto curso del río y con cuidado de no pisar aguas profundas que acabarían con su vida, llega a un claro donde se ve en lo alto de una colina un barracón, detrás del cual se encuentra el cristal gigante. Con un ataque de adrenalina echa abajo los cimientos del barracón que cortaba su paso, sube más y da con el cristal gigante. De un manotazo lo destroza y se hace con un pedazo. Pero aquí no ha terminado todo, porque ahora Delphi debe ir en busca de la puerta de cristal que está en el lado totalmente opuesto al que ella se encuentra. Huye hacia allí, sufriendo el ataque de enemigos en su camino. De vez en cuando se come alguno, sin detenerse, porque tiene las fuerzas muy mermadas. Vuelve por el río que lo ha llevado a este lugar terminando la frenética carrera en sentido contrario. A pesar de los incesantes ataques logra salir de la embos-cada atravesando el verde valle sin salir del curso del río y que si en otro momento podría resultar precioso, ahora no le alegra la vista por estar lleno de enemigos. Otra vez el río le lleva a un estrecho cañón con una puerta que corta el paso. Detrás de esta puerta un nuevo claro plagado de enemigos se abre. Prácticamente sin fuerzas reinicia la carrera hacia la puerta de cristal que se halla algo oculta, a la derecha de este claro, en lo alto de un monte.

BAZ ACUDE AL RESCATE DE DELPHI Y SE ENFRENTA A KABUTO

LA ÚLTIMA BASE DE LAS AZOTES... La puerta de cristal ha caído, un único y estrecho camino dirige a Delphi hasta la última base de las azotes. A Delphi no le faltan ganas para acabar con todos sus enemigos, pero su ira no debe dar al traste con el objetivo final, matar a Kabuto. Por ello con su poderosa zancada alcanza la puerta que le separa de la salida y aguantando todo ataque y conjuro consigue tirar la puerta abajo, ya al límite de la extenuación.

EL PORTAL II... Por el camino rocoso que le marca el terreno, la bestia Delphi va en busca del portal mágico que le permita llegar a la isla donde se producirá el gran encuentro. Un alto muro de piedra le separa de la salida por lo que lo rodea hasta que da con un tramo más bajo y lo escala. Al otro lado del muro un poblado de listillos malvados gritan aterrorizados al verla, pero no es momento para festines. Tras el poblado, en lo alto de una montaña está el portal. Busca un lugar por donde sea factible la escalada evitando más enfrentamientos y ahí lo tiene, el portal que le llevará al destino final.



CAPITULO V: CITIZEN KABUTO

CITIZEN KABUTO... Esta es la isla de Kabuto, nunca nadie antes había osado llegar tan lejos. Un único y tenebroso camino conduce a Delphi por la isla. Los enemigos de las diferentes razas le salen por todas las esquinas, pero ella no se puede rendir ahora que ha llegado hasta aquí. Su increíble carrera le permite dejar atrás a todo el que le sale al paso, destroza todas las puertas y muros de su camino y tras un largo y laberíntico recorrido consigue divisar las puertas de acero. Un poblado de listillos malvados le sirve de alimento para tirar abajo las puertas mientras soporta intensos asedios y conjuros de las azotes que las custodian, que será mejor ignorar porque si destruimos las puertas rápidamente no podrán detenernos de ninguna manera.

LA CAÑERÍA DE KABUTO... De nuevo un único ascendente y laberíntico camino marca el recorrido a seguir por Delphi. Los ataques siguen siendo incesantes pero ella no se detiene ante nada ni nadie, alcanza a ver el mar. La senda continúa pegada a este mar, que en otro momento le parecería bello, situado a su derecha. Algo fatigada levanta la cabeza y logra ver lo que parece una entrada. En efecto, son las cañerías de Kabuto. Reanuda su trepidante marcha ignorando a los enemigos hasta que alcanza unas puertas de acero, al final de las cañerías. Su energía está al límite pero es mucha la responsabilidad que tiene como para abandonar ahora. De tres manotazos echa la puerta abajo.

SUBIR A LA GRAN PELEA... La proximidad de Kabuto se hace palpable y Delphi es consciente de ello. Ya tiene ganas de enfrentarse cara a cara con quien tiene amedentrada a toda la población de la isla. Con toda la energía recuperada comienza lo que será su última y frenética carrera. Sale de las cañerías trazando una recta diagonal hacia la izquierda, para comenzar la vertiginosa ascensión con paso rápido y firme a la gran montaña. Las oleadas de enemigos pasan desapercibidas, no le importa el dolor de los ataques, sólo tiene en la mente su enfrentamiento final con Kabuto. El destino de la isla se esconde tras las puertas de acero que hay en lo más alto de la montaña.

DERROTAD A KABUTO... Ahí está, amenazante, frente a Delphi, el causante de todo el dolor de la Isla. La violenta irrupción en su morada por parte de la bella azote le ha enfurecido más de la cuenta y en un ataque de ira con una veloz carrera, que hace temblar el firme, Kabuto se abalanza sobre Delphi. No hay tiempo para pensar estrategias, así que se arma de valor y va a su encuentro. Al llegar a su altura, un único y certero manotazo dotado de toda su rabia contenida hace doblar las rodillas de Kabuto que cae ante sus pies. Por fin la isla ha sido liberada y reinará la paz y tranquilidad. Pero, Kabuto se pone en pie, coge en volandas a Delphi y la lanza contra el suelo con tanta fuerza que rompe el conjuro y Delphi recupera su forma original. Está totalmente perdida, a merced del cruel gigante, ha fracasado en su empeño por eliminar a Kabuto y ahora lo pagará con su muerte. Pero en el último momento Baz cae junto a Yan de los cielos y salvan a Delphi de las garras de la bestia Kabuto y de una muerte segura.

NO, DERROTAD A KABUTO... Baz ha ido en busca de su amor y se ha encontrado solo ante el peligro. Con la piernas dañadas por el accidentado aterrizaje corre hacia uno de los refugios que se encuentran en el suelo para poder resistir los ataques de Kabuto. Con mucha puntería y paciencia, aguantando las feroces envestidas de la bestia, le dispara a su único punto débil, en la zona del abdomen. Ahora sí, los habitantes de la isla pueden respirar ya tranquilos, Kabuto ha muerto. Arreglada la nave, los cinco alienígenas acompañados de sus nuevos amigos podrán disfrutar de sus merecidas vacaciones.

D.C.F.

No one lives forever

TOP SECRET



IMPORTANTE: El motor Lithtech genera los escenarios colocando los objetos en sitios distintos cada vez que se juega. Esto significa que la mayoría de los objetos no aparecen en los mismos sitios descritos en esta solución, por lo que se ha obviado la naturaleza de cada uno y se ha optado por mencionarlos como objetos o pistas. No obstante, tanto la estrategia como los recorridos sí se repiten, por lo que esta guía os servirá de orientación. Os aconsejamos que sigáis al pie de la letra los consejos del manual y que antes de empezar a jugar actualicéis el programa con el último parche disponible, pues se han corregido fallos en la manipulación de armas y en la inteligencia artificial que afectan decisivamente al desarrollo de la acción.

MISIÓN: MALA SUERTE EN MARRUECOS

Escena 1

Apostada con mi carabina Hampton, me dispuse a proteger el cuello del embajador con mi puntería, pues desde tejados y balcones empezaron a aparecer esbirros de D.A.Ñ.O. Gracias a la mira telescópica fui despachando a todos los francotiradores, aunque al final tuve que estar atenta a los que le esperaban en la calle e incluso a un par de ellos que salieron del hotel. Antes de salir de la habitación, recogí el sobre que había sobre la mesa. Tras ocultar mi arma para no despertar sospechas entre inquilinos y empleados del hotel, me dirigí hacia la habitación 12 siguiendo las órdenes de Lawrie. Al llegar al vestíbulo, recogí una carta que había sobre la barandilla. Tras bajar las escaleras encontré un rollo de película entre las máquinas expendedoras. Al parecer, contenía fotos del embajador Munroe en casa de Madame Sasha. Ya en la habitación 12, abrí las dos ventanas para repetir la operación anterior, usar la carabina Hampton para darle el pasaporte a todos los que atentaban contra el embajador. Por desgracia, los disparos debieron alertar al enemigo, y Lawrie me avisó de la inminente llegada de varios matones. Me parapeté tras la mesa volcada para protegerme de la lluvia de balas. Uno de los sicarios se atrevió a entrar justo para descubrir el rostro de una de mis balas. Tras limpiar la escena, recogí otro sobre que estaba debajo de la cama y salí rápidamente para bajar al vestíbulo. Esta vez no escondí el arma, pues varios enemigos se cruzaron en mi camino. Ya en el patio me hice con un par de sobres que estaban en los buzones situados junto a la puerta azul que abrí para llegar hasta la siguiente escena.

Escena 2

No tuve piedad del sicario que me daba la espalda. Abrí la reja de un certero disparo en el candado. Atravesé el patio disparando a todos los enemigos que en vano trataban de ocultarse. Nada más entrar en el hotel, entré en la habitación 101, una carta más para mi colección. En una de las salas de almacén encontré más pistas sobre la misión. Subí al segundo piso, y en la habitación 204 recogí otra carta. Salí al patio exterior, giré a la izquierda y atravesé otro patio con una piscina para luego meterme por una puerta. Giré a la derecha y me cargué al sicario que hablaba con recepción. Recogí el informe y luego giré a la derecha para llegar al final del pasillo, donde había un sofá. Por la derecha llegué a otro patio, lo crucé, otra puerta y luego a la izquierda, derecha y llegué al jardín. Bajé las escaleras para reunirme con Bruno. Por desgracia no pude evitar su muerte, pero sí evité que murieran más inocentes, recorriendo los pasillos del hotel y liberando rehenes mientras desactivaba las bombas.

Escena 3

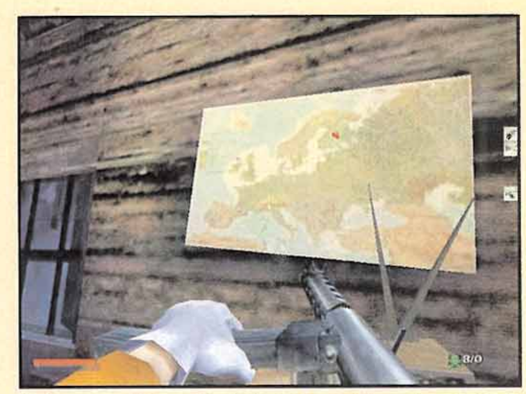
Crucé el patio, entré por la puerta, y me hice con el chaleco y con otro objeto. Bajé las escaleras, avancé recto, luego a la izquierda y finalmente subí por las escaleras de la derecha. Me cargué a todos los agentes que pululaban por los tejados y pa-



Muchas veces tendremos que activar las consolas para abrir puertas como la del fondo de este pasillo.



A veces será mejor ser cauteloso, pero en ocasiones convendrá sacar las armas más contundentes y quitarse de encima a los guardias.



Será muy aconsejable registrar todos y cada uno de los cuartos en busca de objetos, ya que el juego los esconde de forma aleatoria.

tios, liberando a los rehenes. Entré por el arco de la derecha y avancé un buen rato para luego girar a la derecha. Crucé un patio con un fuente, seguí pasando por debajo de otro arco y luego el pasillo giró a la izquierda hasta acabar frente a una puerta azul. Tras explorar toda la zona en busca de objetos con pistas, decidí bajar para terminar la limpieza con la muerte de los soldados situados junto al coche. Luego avancé recto y pasé bajo el arco para ir a la siguiente escena.

Escena 4

Avancé por la izquierda hasta que me topé con las ruinas. Tras acabar con toda resistencia seguí caminando por la izquierda. Evité la zona de minas y me dirigí a la derecha para llegar al campamento enemigo. No podía entrar y ser detectada, por lo que entré por el edificio de la izquierda que estaba en construcción. Me metí por el agujero que destapé junto a unos tablones. Estaba en unas cavernas de lo más siniestro. Fui a la derecha y avancé hasta ver unas escaleras que ascendí para llegar a la zona superior. Entré por la puerta de la derecha, atravesé la plaza y luego giré a la izquierda. Entré por la puerta iluminada por la vela, seguí por la izquierda y luego giré a la derecha hasta llegar a la puerta que protegía el generador. Abrí la puerta, subí las escaleras, seguí recto y giré a la izquierda para luego bajar unas escaleras que me llevaron al exterior. Pasé por debajo del arco pequeño, giré a la derecha y seguí avanzando para terminar con la misión.

MISIÓN: BERLÍN

Escena 1

Tras caminar un rato hablé con el hombre de la trinchera, que me dijo algo así como que la entrada estaba oculta. De repente, el teléfono empezó a sonar. Me dejé guiar por el sonido hasta llegar a la cabina de teléfono, en la que conseguí otro objeto de la misión. Con el teléfono me comuniqué con el segundo contacto, me esperaba en el sótano. Regresé junto a mi *primer contacto. Entré por la puerta y exploré los pasillos hasta encontrar los timbres de habitación. Pulsé el de la habitación* 205. Subí al ascensor.

Tras dar un par de golpes en la puerta de la 205 una carta apareció debajo la puerta. Al final de la carta se hablaba de la librería. Salí a la calle y seguí las macabras señales hasta llegar a otra entrada. Hablé con un extraño hombre, cuyas últimas palabras fueron "detrás del estante." Ya en la calle, caminé hasta la verja bajada. Como había una cámara de seguridad, tuve que agacharme y moverme sigilosamente para no ser detectada. Tras un salto llegué a la garita del guarda, al que convencí con mis encantos para que abriera la puerta. En aquel cuarto encontré otro objeto clave.

Aquello estaba plagado de cámaras, por lo que tuve que moverme con precisión, sigilo y rapidez, evitando en todo momento los encuadres de las lentes. Tras salir, me metí por las puertas abiertas que había a la izquierda y me cargué a los guardias con la pistola con silenciador. Recogí sus rifles y oculté los cuerpos de todas mis víctimas, pues tampoco debía dejar que las cámaras vieran a guardias muertos. Tras seguir por la izquierda, entré en la pequeña habitación situada junto a la farola. Esta vez empleé la ganzúa para abrir el cerrojo, pues el ruido del metal al recibir un disparo me hubiera descubierto. Bajé por el túnel subterráneo. Tras un buen rato andando llegué hasta otra verja cerrada con un candado, otra de ganzúa. Subí por la escalera. A mi derecha había una puerta difícil de abrir, porque los controles estaban junto a un guardia, y encima vigilaba una cámara. No era una maniobra muy ortodoxa, pero tiré un par de monedas al suelo para atraer la atención del guardia y liquidarlo. Tras abrir la puerta, entré de nuevo en los túneles, volviendo al lugar donde antes estaba cerrada la puerta. La escena estaba plagada de guardias, por lo que debía desconectar la alarma. Regresé a la garita, recogí un nuevo objeto, abrí una puerta y desactivé la alarma pulsando el botón rojo. Como en todo el recorrido de aquella base, procedí con cautela evitando las cámaras y los focos de luz hasta las puertas que daban a la escena plagada de guardias.

Escena 2

Debía encontrar tres explosivos para activarlos y fotografiar ciertos documentos clasificados en la librería. Las bombas podían estar en cualquier sitio –otro de los elementos que se colocan aleatoriamente–. Lo primero que recogí fue la nota que estaba clavada en la pared de la izquierda. Esperé a que el guardia me diera la espalda para dar cuenta de él con un disparo. Entré por la puerta de la izquierda. Me cargué a otro par de guardias y escondí sus cuerpos. Seguí el pasillo hasta una intersección, a ambos lados había guardias apostados. Los eliminé y recogí otro objeto en una de las salas. Entré en el almacén. Sí, más guardias. A partir de ahora obviaré todos los guardias, porque ya se hace pesado relatar como liquidaba a cada uno. Simplemente saber que debía matarlos con la pistola con silenciador y también ocultar los cadáveres. Bien, pues subí las escaleras hasta un mirador en el que recogí todos *los objetos. Salí por las puertas de la izquierda y me parapeté para dejar fuera de combate al guardia. Abrí el candado de la* verja con la ganzúa y salté a las cajas. Llegué a otro almacén, con otro objeto encima de las cajas. Salí por la puerta del garaje, había dos guardias y un cámara situada junto a la furgoneta. Me metí por la puerta de la izquierda y caminé por el pasillo hasta llegar a una puerta situada a la derecha. Otro guardia que liquidé con el truco de la moneda. Tras subir por unas escaleras, aparecí cerca de la verja que acababa de abrir. Exploré a fondo toda la zona hasta encontrar las tres cargas explosivas y activarlas. Regresé al lugar de la furgoneta y entré por la puerta situada detrás. Era la cafetería, en la que había otro objeto. Salí por las escaleras de subida y giré a la derecha hasta entrar en la librería. Me puse las gafas de sol y fotografié los documentos. Accedí a otra sala de la librería y saqué buenas tomas de más documentos.

En el exterior, Werner, con el que debía encontrarme, estaba rodeado de guardias. Me aproximé sigilosamente y le di una linterna. Se inició un diálogo en el que mi única frase fue decir que hice lo que pude, y Werner me dio una tarjeta de identificación que me permitiría hacer mi trabajo en el área de investigación. Regresé a la librería, y exploré hasta encontrar otro objeto. Ya en el sótano de la librería, abrí una puerta y en la sala busqué hasta encontrar el estante vacío y removí la balda para abrir un pasaje secreto.

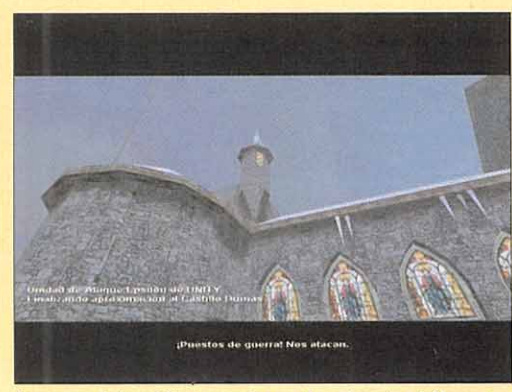
Escena 3

Mi objetivo era encontrar al doctor Schenker. En la mesa de recepción había otro objeto. Subí por las escaleras, siempre vigilando a guardias y patrullas, tratando de evitar en lo posible la confrontación. Entré en la sala en la que había un científico, al que maté para luego recoger otro objeto. Salí y avancé hasta una zona con armarios, en la que cogí otro objeto. Regresé a la entrada, caminando hacia la mesa. Escuchaba las conversaciones de los científicos, y registré las salas anexas hasta encontrar otro objeto. Seguí avanzando hasta llegar al ascensor, custodiado por un desdichado guardia. En el piso superior me hice con otro objeto y al salir llegué a otra bifurcación. A la izquierda había una sala de radiación, en la que cogí otro objeto. Regresé a la bifurcación, y esta vez fui a la derecha hasta llegar a unas escaleras que ascendí para llegar a la cafetería, en la que había otro objeto. Seguí por el pasillo hasta llegar a otra sala de radiación, otro objeto más. Tras pasar de nuevo por la cafetería y salir por el pasillo de la izquierda llegué a una zona con una sala tipo escuela y dos laboratorios. Dos nuevos objetos en estas estancias y finalmente encontré al Doctor Schenker. Estaba conversando con él, cuando súbitamente llegó un grupo de guardias. Retomé mi charla con el doctor, era necesario sacarlo de aquellas instalaciones. Lo protegí de cuantos guardias nos fueron saliendo al paso, menos mal que él se cuidaba solito y se ocultaba en cada refriega.

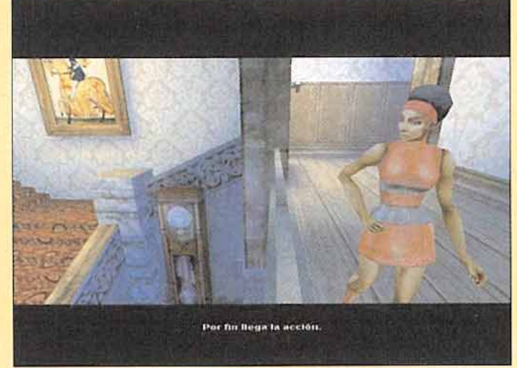
MISIÓN: TURBULENCIAS INESPERADAS

Escena 1

Estaba en pleno vuelo con el Doctor Schenker y en la conversación le pregunté por su mujer. Al parecer, había muerto, pero me explicó el progreso de sus experimentos. Le pregunté cómo era posible hacer algo así, y me entregó un artículo que explicaba todo el procedimiento tecnológico. Aún no sé cómo, pero abordaron nuestro avión, llenándolo de agentes enemigos. Salí al pasillo y fui a la izquierda para llegar al almacén de equipajes, donde encontré un objeto. Los pasillos de avión estaban repletos de soldados, y en el baño encontré otro objeto revelador. Seguí arrasando todos los pasillos del avión hasta llegar a la zona dañada por la explosión. A través de una pequeña abertura en el suelo pude acceder a la parte inferior del fuselaje, donde se alojaba el tren de aterrizaje. Salí por una trampilla a la sección delantera del avión. Entré en la cabina y cuando me dirigía hacia el piloto, alguien me dejó fuera de combate y quedé a merced de mis enemigos más feroces.



Las escenas de transición, generadas con el propio engine del juego, nos ayudan a conocer los prolegómenos de cada misión.



En el cuartel general o en los pisos francos de la organización, recibiremos instrucciones sobre lo que tenemos que hacer en cada misión.



Con la mira telescópica podremos acertar a los guardias en la distancia y evitar así ser blanco de sus disparos.

Escena 2

Bien, la situación era desesperada. Tenía que encontrar rápidamente un paracaídas si no quería morir. Salí de la cabina y encontré una ametralladora que me permitió liquidar a los soldados que quedaban a bordo. Corrí rápidamente hacia la cola del avión, recogiendo objetos en la sala de tripulantes, otro cerca del agujero, otro junto a unos asientos, otro cerca de los lavabos y otro en un baño cerrado. Estaba en la sección inferior junto al tren de aterrizaje cuando una explosión me sacó al exterior, en caída libre. Mi única oportunidad era echarme encima de un soldado que tuviera paracaídas para quitárselo. La cosa se complicaba porque también tenía que ir disparando, y finalmente conseguí llegar hasta el soldado que descendía debajo de mí. Le quité el paracaídas y salí viva de milagro, aterrizando sobre un granero. Me cayó una buena bronca en el cuartel general, y me defendí respondiendo que hice lo mejor en aquellas circunstancias. Me dieron un objeto, y me asignaron un nuevo compañero con el que debería encontrarme en Hamburgo. Antes tuve que coger el perfume de la sección de entrenamiento de tácticas avanzadas y superar la prueba.

MISIÓN: CITA EN HAMBURGO

Escena 1

Hablé con la chica para que me ayudara a entrar en el club. Distrajo al portero mientras yo me arrastraba hasta la pared de la derecha. Salté al contenedor y, evitando el encuadre de la cámara de vigilancia, abrí una ventana para entrar en el club. Tras explorar el club con cuidado para no salir al exterior y ser detectada, entré en la oficina del director. Evité otra cámara y cogí la carta de la mesa, debía encontrar a Goodman. Salí del despacho y hablé con la mujer, era la novia de aquel tío pesado que estaba intentando entrar en el club. Cuando salió del club me hice con otro objeto, al igual que en los servicios de féminas. Regresé al recibidor y hablé con Goodman, que me ordenó seducir a un tipo para que me siguiera hasta los lavabos.

Escena 2

Tras acabar la escena y salir del baño, me atacaron un par de matones. Giré a la derecha y cogí el perfume que estaba debajo del teléfono. A la izquierda llegué a un almacén. Me fui haciendo con las armas de los tipos que me atacaban. Seguí recorriendo la zona hasta llegar a otro almacén, donde cogí otro objeto y saqué una foto del libro con mis gafas de sol. Salí por una escalera a la derecha, y tras girar a la izquierda entré en otro almacén en el que cogí un nuevo objeto. Entré en la cocina, con el consiguiente objeto en la pila. Atravesé la cocina y salí al recibidor. Tras matar a todos los enemigos avancé hasta llegar junto a Goodman. Me entregó una dirección donde debía encontrarme con él en una hora. Lo siguiente era contactar con un nuevo agente en la parte trasera del club. En la última sala del club encontré otro objeto. Abrí la ventana y salté al exterior. Mientras hablaba con mi contacto, se lo cargaron. Debía encontrar una ruta de escape, por lo que di la vuelta y bajé por las escaleras del recibidor. Eliminé a los guardias y bajé por el pasaje hacia el agua. Salté a la barcaza.

En Bremen había un piso franco de la organización, y desde él tuve que dar el informe de la situación, además de coger todo el equipo que necesitaba para mi próxima misión. Eso sí, de nuevo tuve que pasar por el entrenamiento en el campo de tácticas avanzadas.

MISIÓN: UNA PISTA POCO FIABLE

Escena 1

Lo primero era reunirme con Goodman. Encontré un objeto y maté al guardia con la carabina convenientemente silenciada. Abrí la puerta con la ganzúa y subí las escaleras. Exploré todas las oficinas, encontré otro objeto. Salí de las oficinas y giré hacia la izquierda, siguiendo la verja. Manipulé la válvula hasta que logré estropear la máquina. Se acercaron varios guardias a comprobar lo que pasaba, momento que aproveché para liquidarlos. Seguí avanzando y entré por la puerta que estaba abierta. A la derecha había otro objeto. Llegué a una habitación con armarios. En uno que estaba abierto conseguí otro objeto. En la siguiente sala maté a otro guardia. Estaba en una zona con varias pasarelas, con el peligro de salidas de vapor que tuve que ir sorteando. Al llegar a una sala con una escalerilla, se activó un sistema de electrificación que me impedía acceder a la escalera. Bajé por las escaleras situadas junto a la mencionada escalerilla. En esta zona inferior encontré finalmente la palanca que cortaba el suministro eléctrico. Leí la nota para obtener otro objeto. Pude subir por la escalerilla sin problemas. Llegué a una sala con otro interruptor que minimizó la piscina de ácido. Regresé a la única puerta que me quedaba por explorar. Encontré otra válvula que utilicé para cerrar el chorro de vapor. Por fin pude atravesar el pasillo.

Escena 2

Tras avanzar y matar al guardia que estaba a la izquierda, abrí la puerta y esquivé la visión de la cámara de vigilancia. Finalmente salí al exterior y entré en el almacén. Debía registrar a fondo el almacén para encontrar cuatro explosivos, que estaban adheridos a barriles de combustible. Además de estos explosivos que debía activar, encontré varios objetos. Subí para registrar a fondo las oficinas, me hice con otro objeto. Salí de las oficinas para acceder a otra zona de los almacenes, y nuevamente lo exploré todo a fondo para encontrar el cuarto y último explosivo. Ya estaban activadas todas las cargas y tenía que regresar al punto de encuentro. Subí la escalera y escuché la conversación entre los guardias. Maté a uno de ellos y seguí al otro para entrar en una oficina, en la que cogí otro objeto. Ya la posición de comienzo de la escena, entré por la puerta de la izquierda.

Escena 3

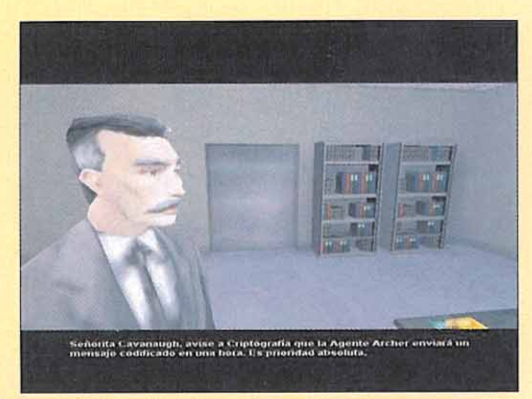
Tom se mantuvo inalterable mientras veíamos la brutal explosión. Ahora me tocaba encontrar un acceso para subir a bordo del carguero. Subí por la escalerilla y tras abrir la puerta escuché la conversación entre los guardias. Esperé a que terminaran de darle a la sin hueso y un guardia salió por la puerta. Durante toda la misión en los muelles exploré a fondo todos los almacenes, pero siempre procediendo con toda cautela, evitando ser detectada. Tras recorrer varios almacenes, subir unas cuantas escalerillas y registrar el almacén más alto, subí otra escalerilla para luego recorrer una pasarela hasta el final. Observé la grúa que cogía uno de los enormes contenedores. Esperé a que el contenedor pasara junto a mi lado para saltar y subir a él, lo que me llevaría a bordo del barco.

Escena 4

Bien, había llegado el momento de fotografiar los cuatro contenedores de productos químicos. El Lorelei tenía dos grandes bodegas de carga conectados por un largo corredor. Los cuatro contenedores podían estar en cualquier sitio, una vez más la disposición aleatoria de los objetos hace que su localización sea a base de explorar concienzudamente toda la zona en dos niveles. Es imprescindible saltar a todas las cajas y contendores para no dejar ni un centímetro sin explorar, pues además de los contenedores de productos químicos también hay múltiples objetos de pistas. Tras encontrar y fotografiar los cuatro barriles, me metí por un respiradero de la segunda bodega, justo donde dos marineros discuten acerca de la ópera. Tras avanzar por tan angosto sitio llegué a una trampilla que abrí para salir y luego meterme por las tuberías. Usé mi dinámico mechero de múltiples usos para abrir la cerradura. Subí por un par de escaleras y al acercarme a la salida del cascarón me atraparon.

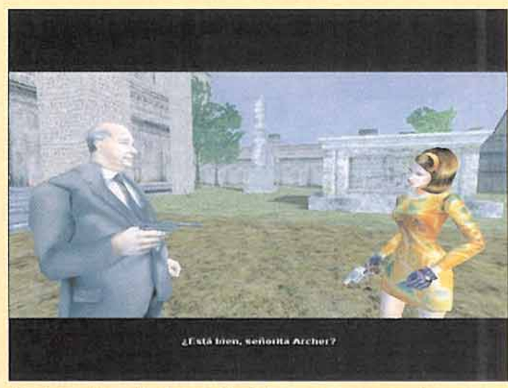
Escena 5

Una vez más tenía poco tiempo para reaccionar. El barco se hundía y yo estaba atrapada. Recogí el mechero del suelo y usé su función de soldador para romper la cerradura de la puerta. Tras salir de allí a toda mecha giré a la derecha y vi cómo explotaba la maquinaria. Abrí la puerta de mi derecha y luego me metí por la puerta que tenía un foco de luz encima. Giré a la izquierda y me tiré por el agujero del suelo para caer en el segundo nivel, que ya estaba inundado. Nadé a toda velocidad siempre buscando el final del pasillo. Abrí una puerta y cuando me empezaba a faltar el aire por fin llegué a la abertura que me permitió subir de nuevo al primer nivel, que todavía estaba sin agua. Era el otro lado del pasillo de la máquina que había ex-



Aunque los decorados no son muy ricos en detalles, el tono sesentero de la ropa y los objetos sí resulta atractivo.


Un encontronazo muy desagradable en un cementerio: lo mejor será que lo resolvamos con la pistola.



Nuestra protagonista, la señorita Archer, es una superagente que no se andará por las ramas a la hora de llevar a buen término sus misiones.

plotado. Llegué a una pasarela en mal estado que me llevó hasta los controles. Desactivé la alimentación. Volví a sumergirme y atravesé otra vez la puerta, subí por la escalera y atravesé la barandilla. Abrí la puerta del final, giré a la derecha y de nuevo caí por el agujero. Salí por la puerta y caminé hasta el final del pasillo. Disparé contra la válvula, que inundó de agua la habitación. Escapé de allí y cerré la compuerta tras de mí. Seguí el pasillo a través del puente hasta alcanzar la sala de radio, en la que además de haber un objeto, pude usar la radio para salir de allí. La verdad es que había sido otro desastre de operación, pero al menos pude poner un localizador en la cabina de radio, lo que permitiría localizar al carguero hundido.

MISIÓN: INMERSIÓN

Escena 1

No es que me desagradara la presencia de Tom en mi habitación, pero debía salir de allí porque aquel edificio no era seguro. Nada más salir de la habitación tuve que desembarazarme de dos matones. En la habitación 202 encontré algunos objetos valiosos. Salí por las puertas dobles con el carrito y seguí el pasillo hasta el final. Entré por la puerta y luego por otra a la derecha. Exploré la estancia para encontrar objetos. Regresé al pasillo y esta vez giré a la izquierda. En la habitación 208 había más objetos. Seguí recorriendo el pasillo hasta que escuché como dos tipos discutían sobre los ascensores. Los liquidé a ellos y a todos los que me fueron saliendo al paso. Giré hacia la chimenea y cogí otro objeto. Como el ascensor no funcionaba regresé junto a la doncella del carrito. Aproveché que la puerta estaba abierta para entrar en la habitación. Abrí una de las ventanas y salté a la cornisa. Maté a los que me esperaban en el otro edificio. Giré hacia la izquierda bordeando la torre y pasé por la chimenea. Giré a la derecha y me cargué al malo que estaba en la ventana. Vi un gancho en la boardilla y usé mi cable cuerda para llegar hasta el ático.

Escena 2

Ya en el ático abrí la ventana y salté antes de salir del ático me cargué a todos los guardias. En la sala había algunos objetos interesantes. Abrí la siguiente ventana del ático y salí al techo exterior. Abrí la siguiente ventana del ático y tras matar a todo ser viviente subí por la escalera. Abrí la trampilla para dar a un enorme hueco de ventilación. Llegué hasta el final y abrí otra trampilla para luego saltar al suelo. Tras coger otro objeto salté a la enredadera y luego al canalón. Llegué hasta una ventana por la que entré ágilmente mientras disparaba para limpiar el camino. Seguí el pasillo hasta el final y abrí la ventana para salir de nuevo al exterior e ir por otro canalón hacia la izquierda hasta llegar a otra ventana. Entré para posteriormente llegar hasta la salida hacia el hall.

Al llegar a las puertas escuché un diálogo, y tras matar a los dos tipos que estaban hablando se abrieron las puertas y salí finalmente del hotel.

Escena 3

No fue difícil encontrar la grieta en el cascarón para luego entrar en el barco. Abrí la puerta de la derecha y giré a la derecha en el pasillo, luego a la izquierda y me metí por una puerta situada a la derecha. Cogí el objeto de encima de la mesa. Disparé contra la ventana para meterme dentro, obviamente nadando, en la bodega de carga. Descendí y me fijé en la máquina elevadora, tenía otro objeto interesante. Me deshice de todos los tiburones con la ballesta. Me metí por el conducto de ventilación y luego giré a la izquierda para posteriormente doblar a la derecha. Emergí en el almacén. Nadé por la puerta, la escotilla de la izquierda estaba cerrada, así que fui por la derecha hasta ver una zona de la pared que parecía resquebrajarse. Nadé hacia arriba por el agujero en el techo y luego hacia la izquierda. Abrí la puerta y fui a la izquierda al emerger en el pasillo. Llegué a una intersección, giré a la derecha y abrí la puerta para coger otro objeto de la cama del capitán. Mi regreso hacia la superficie fue más complicado de lo previsto porque había visita. Tras volver a la bodega de carga, me metí por la puerta abierta situada tras uno de los buzos. Antes estaba cerrada, pero tras liquidar al sujeto, pude pasar y emerger por el hueco de la escalera. Busqué una salida de aire en el techo y a través de ella alcancé una habitación redonda con un gran objeto cilíndrico en el centro. Pude salir del barco por un agujero que había en este objeto cilíndrico.

MISIÓN: UN HOMBRE INFLUYENTE

Escena 1

Para no ser detectada evité a cámaras, guardias y obreros. Cogí el objeto del escritorio de recepción y entré por el vestíbulo situado detrás del escritorio. Aunque a partir de ahora voy a obviarlo para no extenderme demasiado, decir que siempre hay que explorar todas las zonas para buscar los objetos que revelan pistas. Por la izquierda llegué a cafetería. Atravesé la cafetería y fui por el corredor de la derecha. Giré un par de veces a la derecha hasta llegar a una sala con una mesa sobre la que reposaba un objeto de interés. Luego entré en los servicios para hombres y usé el mechero normalmente en la basura para que apareciera un nuevo objeto. Salí del baño a través de la plancha de contrachapado situada en la parte trasera. Como había un guardia patrullando, me escondí tras un conveniente parapeto de trastos y maderas, y de paso cogí un objeto. Giré a la izquierda y entré por una puerta para luego acceder a una habitación en la que desactivé la alarma y el sistema de vigilancia. Salí y registré todos los despachos en busca de objetos de interés. Al final llegué al despacho de Dumas y usé el colgante en la mesa para abrir un pasadizo secreto tras la estantería. Dentro del pasadizo había una palanca que daba acceso a una escalerilla, por la que subí, abrí una puerta y seguí ascendiendo. Caminé por el pasillo hasta escuchar a dos guardias discutiendo sobre los Beatles. Me escondí en el hueco situado justo al lado de la salida y cuando pasó uno de los guardias me apresuré a salir. Giré a la izquierda y entré en una amplia habitación. Encontré un interruptor que abría el acceso a la sala central, en la que cogí un objeto y un control remoto. Al usarlo apareció la evidencia que necesitaba para volver con Tom. Debía volver a la recepción. Regresé al despacho de Dumas y de camino al hall de recepción pasé por una sala en la que había científicos. Me escondí y avancé agachada para coger un objeto. Finalmente me reuní con Tom en recepción.

Escena 2

Tras la ayuda de Tom, usé mi perro robotizado para despistar al perro guardián. Me cargué al guardia de la garita y accioné la palanca, que abrió la puerta de la izquierda. Por ella entré en un pasillo y tras pasar varias puertas hasta llegar a una habitación con maquinaria. Esta es la sala que puede tomarse como referencia para explorar todo el complejo de la planta química y encontrar los tres libros de contabilidad a fotografiar, pues aparecen en sitios distintos cada vez que se juega. A lo largo de toda la misión hay que evitar ser detectados. Una vez fotografiados los tres libros de contabilidad hay que salir al exterior, avanzar y entrar por la puerta doble.

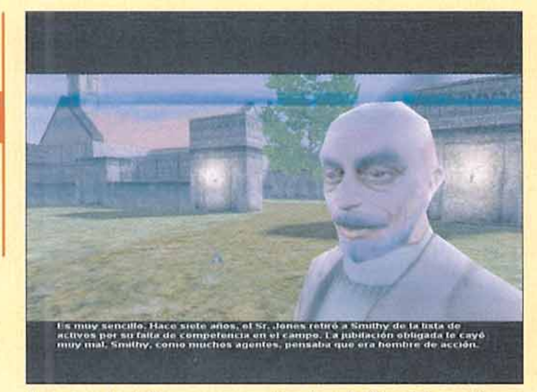
Escena 3

La entrevista al Barón fue todo un ejemplo de diplomacia por mi parte. Antes de entrar en su casa exploré los alrededores para hacerme con numerosos objetos. Llamé al timbre y mentí de lo lindo diciendo que era Mia Hiag, de la revista "Hombres Influyentes". A continuación dije que deseaba hacer una entrevista al barón, pues su estilo de vida era perfecto y envidiable. Fui avanzando en la entrevista hasta que finalmente me desveló todo lo que yo quería; su caja fuerte, que por cierto estaba protegida por infrarrojos, un láser invisible y gas venenoso, nada menos.

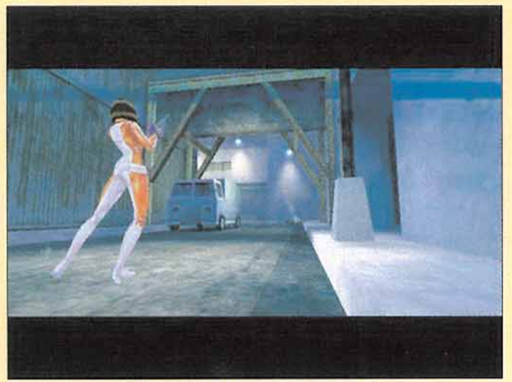
MISIÓN: LADRON DE CAJAS FUERTES

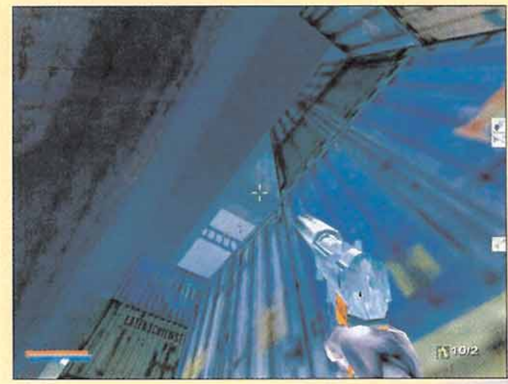
Escena 1

Tenía que acceder al piso superior, y llegar al ascensor no fue sencillo. Esperé a que los dos obreros terminaran su charla para luego liquidarlos uno a uno con la ballesta. Ni que decir tiene que robar una caja fuerte era sin duda una misión en la que el anonimato debía ser absoluto. Accedí al primer edificio del sector izquierdo y subí por una escalerilla. Seguí hasta el fondo y me cargué al guardia que patrullaba en el suelo. Bajé por la escalerilla y giré hacia la derecha. Tras matar a dos guardias puse ►



Los personajes del juego nos proporcionarán valiosísima información que nos ayudará a completar los niveles.


Otro de los modelitos que sacará la agente Archer a lo largo del juego; en este caso nos encontramos ante uno especialmente ajustado.


Al primero que asome la cabeza por el agujero le daremos su merecido con nuestra potente pistola.

en marcha la máquina que abrió la puerta de la izquierda. Exploré la nueva zona matando a los guardias y encontré una puerta que dejó paso a una escalera por las que bajé a un nivel inferior. Abrí la puerta y llegué a un sector repleto de guardias. Caminé hasta el fondo y abrí la verja con la ganzúa. Tras pulsar el botón rojo el ascensor volvió a funcionar. El elevador estaba a mi derecha. Ya en el piso superior trepé a las cajas para poder saltar la valla. Fui hacia la izquierda hasta el final. Superé la verja con mi fiel ganzúa, maté al guarda y subí al ascensor.

Escena 2

La gorda, la mezzosoprano, la terrible Igner me esperaba con los brazos abiertos, pero para liquidarme. Y lo peor es que también había otros esbirros haciendo blanco en mis curvas. La pelea con semejante mole era infructuosa. Me costó lo mío descubrir que su punto débil era la radio que sonaba a toda pastilla. Atraje a la gorda hacia una zona alejada de la radio y la esquivé para salir corriendo y apagar el maldito trasto. La mala bestia fue a encenderla, momento que aproveché para pulsar el botón rojo situado enfrente, lo que efectuó una potente descarga sobre la mole de grasa. Y tuve que repetir la operación un par de veces, qué tía. Subí al ascensor.

Escena 3

El plan era acceder al tejado del edificio. Crucé las vigas para entrar en el edificio, maté a los guardias y crucé por el centro hasta llegar al final. Descendí por la hilera de cajas y luego subí por las escaleras de la izquierda. En el techo había unas tablas con un gancho. Es evidente que empleé mi cuerda para subir. Disparé la cuerda hacia otro gancho, seguí por la izquierda y trepé por las cajas hasta arriba. Atravesé las vigas y entré en la sala de la derecha. Cogí el ascensor para bajar al nivel inferior y finalmente subí por la escalera de la grúa.

Escena 4

Acaba de entrar en un sector infestado de guardias y cámaras de vigilancia. Entré por la puerta de la izquierda para coger un nuevo objeto. Salí por la siguiente puerta. Bajé por la escalerilla de mi izquierda y entré por la puerta. En el pasillo entré por la primera puerta de la izquierda y me deshice de los soldados. Observé una puerta que daba acceso al interruptor que ponía en marcha el alimentador de electricidad del limpiacristales automático. Regresé al exterior, registré una zona con toneles de color rojizo y avisé a Tom. Trepé por las cajas azules de la izquierda hasta alcanzar el conducto de aire. Lo recorrí hasta el fondo y al salir salté hacia la izquierda para caer sobre el generador, destrocé la trampilla y entré en el conducto. Subí por la escalerilla y con sumo cuidado para no hacer ruido, abrí la trampilla. Podía ver la puerta del ascensor, estaba cerrada. Menos mal que un panel cercano contenía un mecanismo de apertura auxiliar que abrió el acceso del extremo contrario, que daba al hueco del ascensor. Salté a la escalerilla y cuando el ascensor empezó a subir salté sobre su techo. Abrí la clásica trampilla de los ascensores para entrar en la cabina. Me esperaban varios guardias, pero a estas alturas ya eran pan comido para una artista de la ametralladora como yo. Crucé hasta el extremo opuesto caminando por la estrecha pasarela de la derecha. Pulsé el botón rojo, que puso en marcha el elevador del limpiacristales, que me llevó hasta mi destino.

Escena 5

El objetivo era recoger varios objetos con pistas, pero nuevamente su distribución cambia cada vez que se inicia el juego, por lo que será necesario explorar a fondo todas las salas del sector para encontrar al menos ocho objetos. Una vez hallados los objetos hay que buscar el ascensor, situado en el centro de la segunda planta. Estaba cerrado, pero con el descifrador de códigos pude activarlo. Subí hasta el piso del despacho del barón.

Escena 6

Tras cargarme al soldado de la pasarela, pasé por debajo de la misma y giré a la izquierda. Más guardias parloteando que eliminé con sigilo. Atravesé la sala para entrar por la puerta de enfrente. En una sala situada tras la primera puerta de la izquierda estaba el interruptor de los sistemas de seguridad. Una vez desactivado, salí por la puerta de la izquierda, giré a la izquierda y seguí el pasillo hasta el fondo, donde estaba el despacho del barón. Subí por las escaleras y entré por la puerta. Había un cuadro sospechoso que retiré para ver un teclado en el que usé el descifrador de códigos. Me puse las gafas, active los infrarrojos para poder ver los rayos láser. Tras atravesar varias salas, llegué a una auténtica ensalada de rayos. Menos mal que sorteé el peligro metiéndome por una trampilla del suelo. Estaba dentro de la caja fuerte, y gasté más de un carrete en fotografiar todos los documentos. Por desgracia, tuve que ver como Volkov mataba a mi querido Tom. Escapé, pero me costó recuperarme de semejante golpe. En mi entrenamiento me hice una experta en el uso de un perfume venenoso y un desactivador de cámaras, sin olvidar la motocicleta.

MISIÓN: INTENTO DE RESCATE

Escena 1

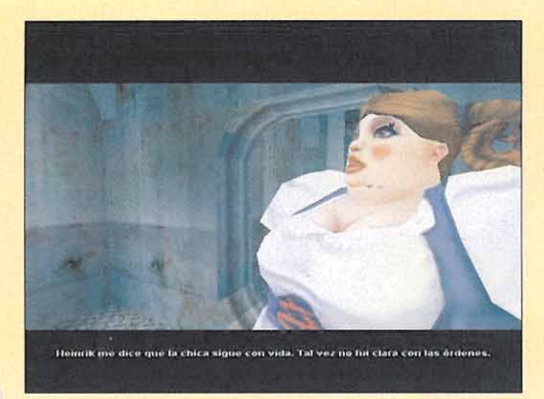
El tren estaba repleto de enemigos y encima no tenía billete, por lo que el revisor también estaba en mi contra. Salí de la cocina por la parte de atrás y crucé el vagón hasta llegar al cuarto de baño que había a la derecha. Era el truco visto en mil películas; esconderse en el baño hasta que pasa el revisor. Salí y me metí por la derecha inspeccionando todos los compartimentos para hacerme con múltiples objetos. Al llegar al final del segundo vagón me cargué a dos agentes enemigos y en el compartimiento central encontré el billete. Regresé a la cocina y seguí por la otra puerta. Finalmente llegué a la oficina del revisor, en la que me hice con las lista de pasajeros. Mi contacto estaba en el último vagón. Abrí la primera puerta a la izquierda y hablé con el contacto. Regresé al extremo opuesto del tren y tras la segunda puerta estaba el agente enemigo, que no tuvo tiempo ni de pedir piedad. Volví al final del tren para desenganchar el furgón de cola. Fue sencillo, salté al último vagón y luego accioné la válvula.

Escena 2

Tras bajar del tren, me metí en el túnel después de romper los tablones. Al final del túnel había cámaras y un guardia sobre una pasarela. Seguí recto hasta el fondo y subí por las escaleras de la izquierda. Crucé por la pasarela de la izquierda para alcanzar los edificios. Seguí por la izquierda y me metí por el agujero situado junto a los barriles. Caminé por la zona inferior del edificio y subí por el tablón para luego abrir la puerta, ir a la izquierda y matar a la patrulla de guardias. Alcancé la montaña de madera de la derecha y conseguí llegar hasta el otro lado. Me subí a la moto y tomé la carretera de la izquierda. Me atacó un helicóptero que derribe con mi escopeta. Luego me lanzaron varios misiles y sólo tuve que calcular su trayectoria contraria para dar con su origen, una torre con dos guardias que cayeron ante mi respuesta de fuego. Subí y pulsé el botón rojo, para luego bajar y acercarme a la puerta que había en una roca descaradamente de pego. Utilicé el descifrador de códigos para abrir las compuertas. Entré en el túnel.

Escena 3

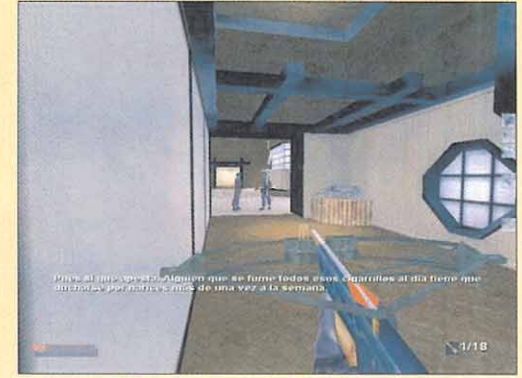
No iba ser sencillo encontrar al buen doctor, pues tendría que desactivar las alarmas. Crucé la pasarela y bajé. Le di el pasaporte a todos los soldados que se cruzaban en mi camino. Entré en la garita, pulsé el botón y se abrió la entrada. Cogí el pasillo de la derecha y luego abrí la primera puerta de la izquierda. Cogí un mechero de los especiales. Salí por la otra puerta y caminé hasta llegar a una sala con muchas cajas, por las que descendí. Llegué a la puerta de metal y fundí el cerrojo con la función de soplete del mechero. Encontré el botón que desactiva las alarmas y también recogí una tarjeta de seguridad que me serviría como pase. Regresé a la zona de las cajas y subí por la rampa de la izquierda. Llegué a un ascensor a cuyo lado había una pantalla. Gracias al pase de seguridad pude acceder al ascensor y bajar. Me fui por la derecha y de nuevo entré en otro ascensor para seguir bajando. En una sala a mi izquierda encontré al doctor, que se pegó a mí cual sombra fantasmagórica. Recogí el descifrador de códigos, seguí por la derecha y el panel de control no resistió la potencia del descifrador. Tras caminar un buen rato llegamos a una zona con una especie de conflicto eléctrico. Calculando el momento no fue complicado sortear las descargas. Subí por las escaleras y luego a la izquierda hasta otra puer-



Nuestros enemigos son implacables y enormemente... peligrosos, pero afortunadamente, la agente Archer también.



Estos marineros están en serios apuros, con el agua que no para de entrar en la cámara sellada.



A veces, antes de eliminar a los guardias de las instalaciones, llegaremos a oír sus interesantes conversaciones.

ta que abrió el descifrador. Más escaleras de subida, luego a la derecha y más tramos de escaleras. Finalmente puse a salvo al doctor y completé la misión. El desarrollo de los acontecimientos ofrecía el recrudecimiento de la violencia de D.A.Ñ.O. En la sala de entrenamiento mis gafas fueron actualizadas con un escáner de minas.

MISIÓN: PROBLEMAS EN EL TRÓPICO

Escena 1

Vinieron a recibirme unos guardias que se llevaron unas cuantas balas. Crucé por las escaleras de la izquierda y luego entré por la puerta. Mi dos siguientes víctimas estaban hablando, corté su conversación con un par de flechas. No quería que la cámara viera la escena. Entré por la primera puerta de la izquierda para hacerme con el descifrador de códigos. Salí y luego entré por la puerta de la derecha para seguir recto hasta el fondo. A mi izquierda había un panel de control que no resistió el ataque del descifrador. Entré por la puerta y seguidamente subí por las escaleras. Llegué a una habitación con una radio sobre la mesa. Me cargué el aparato de radiofrecuencia. Abandoné la sala y regresé hasta la puerta con la cámara situada a la derecha. Accedí a un oscuro depósito. Tras la puerta de la derecha había un soldado que cayó ante un certero flechazo. Luego subí al ascensor, pero durante el recorrido se paró a la mitad, justo delante de otra cabina de ascensor con un tipo que pretendía matarme. Tras disparar unas cuantas ráfagas el otro ascensor cayó a plomo. Subí por las escaleras de la izquierda y al alcanzar el punto más alto cambió mi objetivo, que ahora sería localizar la base oculta. Entré por la puerta y giré a la izquierda. Subí por las escaleras y un nuevo panel de control cayó ante el descifrador.

Escena 2

Un par de guardias muertos. Cogí el sendero de la derecha, y sorteando en lo posible a las torres de vigilancia, llegué hasta la valla. A la derecha había un pequeño agujero que me permitió seguir avanzando. Llegué a un puente de madera y lo crucé mientras me cargaba a los soldados del otro lado. Tuve que andar con ojo en el puente para no caer ante el lamentable estado de las baldas. Tras llegar al otro lado avancé en línea recta y luego giré a la izquierda. Vislumbré algunas ruinas, y estaban infestadas de enemigos. Nada más entrar subí por la rampa de la derecha. Luego salí por la ventana de la izquierda y bajé hasta el río. Caminé por la izquierda y vi una colina en el lago. Usé mi cuerda retráctil sobre la tubería de la parte superior izquierda para columpiarme y alcanzar la isla.

Escena 3

Tras caminar un buen rato, llegué a una verja con candado que deshice con el soldador del mechero. Me metí por los túneles siguiendo el sonido de los altavoces. Al llegar a la zona de lanzamiento usé el soldador del mechero para romper todos los candados que rodeaban al cohete. Volví al túnel y contemplé el castillo de fuegos artificiales que se lió. Subí por la escalerilla hasta alcanzar la ventana rota que me permitió entrar en la base. Seguí por la izquierda y bajé las escaleras, que me sirvieron de coraza en mi duro combate contra los soldados. Caminé hasta el fondo y usé el descifrador de códigos con la puerta.

Escena 4

Ahora más que nunca debía evitar ser detectada. Cuando algún guardia me veía procuraba matarlo antes de que alcanzara la alarma. Entré por el pasillo de la derecha y maté a un científico. Seguí avanzando y, tras matar a un par de guardias, pasé por una puerta para luego matar a otro soldado. Abrí otra puerta y subí por las escaleras. Escuché la larga conversación, no debía interrumpirla. Al acabar fui hacia la izquierda y subí por la escalerilla de la izquierda para luego ir a la derecha hasta llegar a la radio. La usé y después abandoné la sala para ir a la derecha por el túnel, que recorrí hasta el fondo. Tras escuchar la conversación entre dos científicos, maté a todo ser viviente. Luego bajé por las escaleras y giré a la izquierda hasta llegar a una puerta que abrí sin dificultad. Posteriormente me metí por la puerta de la derecha y tuve que matar a un astronauta para acabar la misión con el lanzamiento espacial.

MISIÓN: BAJO ORBITA TERRESTRE

Escena 1

Salí por la escotilla de aire y escuché la conversación. Gracias a mi traje especial podía caminar tranquilamente sin ser detectada. Seguí, tras abrir otra esclusa de aire, hasta ver el cartel del sector de seguridad. Giré entonces a la derecha hasta llegar a los carteles del bar. Entré en el antro y tras escuchar la charla que había en la barra, me hice con el pase de seguridad que estaba en la parte derecha de la barra. Abandoné el bar para seguir por la izquierda hasta llegar a un ascensor en el que entré para descender. Estaba en un nuevo nivel, el de la acuicultura. Entré por la puerta de la izquierda y seguí por la izquierda hasta que me detuvo un láser. Ahora el objetivo era apagar el sistema de seguridad. Volví al ascensor para subir al piso de arriba, en el que fui a la izquierda para encontrar otro ascensor, con el que subí hasta el nivel Periwinkle. Giré un par de veces a la izquierda, una de ellas a través de una puerta. En las salas anexas encontré armamento y un descifrador de códigos, sin olvidar los objetos que siempre conseguía explorando todo a fondo. Salí por la puerta de acceso y giré a la izquierda. Un soldado custodiaba una puerta. Evité la violencia que ahora era innecesaria. Abrí la puerta con el pase de seguridad y entré en una zona sin actividad gravitatoria, vamos, una gozada. Me dirigí hacia la parte metálica y subí hasta llegar a otra puerta metálica. La abrí y subí hasta el ascensor con dos puertas. Entré por la puerta A y luego me metí por la primera a la derecha. Usé el descifrador en el panel, abandoné la sala y entré por la puerta B, tras la que repetí la operación del descifrador en el panel. Por fin había desactivado los sistemas de seguridad. Regresé hasta la puerta que tenía el láser, que obviamente había desaparecido. Entré en el pasillo de conexión y crucé el puente disparando ya sin piedad. Abrí la puerta del final para entrar en el sector acuático. Fui por la izquierda y de nuevo crucé una pasarela panorámica que me dejó ver la impresionante lluvia de meteoritos. Seguí avanzando hasta la puerta, tras ella estaba la siguiente escena.

Escena 2

Tras abrir la puerta llegué hasta el ascensor. Bajé hasta recoger el frasco que había sobre una mesa. Era el antídoto que necesitaba. Cuando me disponía a subir al ascensor, estalló ante mis ojos. Ascendí por el hueco, saltando de lateral en lateral. Al llegar arriba no tardé ni un segundo en meterme en uno de los cohetes para escapar de la estación. Ya en nuestra base, tuve tiempo de practicar con nuevos vehículos

.

MISIÓN: INTRIGA EN LOS ALPES

Escena 1

Tuve que seguir a distancia a la baronesa y obrar con suma cautela para que no me descubriera ni ella ni ninguno de los secuaces. Avancé por los balcones hasta llegar a una furgoneta con dos soldados. Cuando la baronesa estaba a suficiente distancia pude liquidarlos. Llegué a un edificio del que salieron dos guardias que finiquité cuando entraron en un túnel. Entré en el bar, me cargué al guarda, seguí por la derecha y accedí a la entrada secreta que estaba a la izquierda de los adornos navideños.

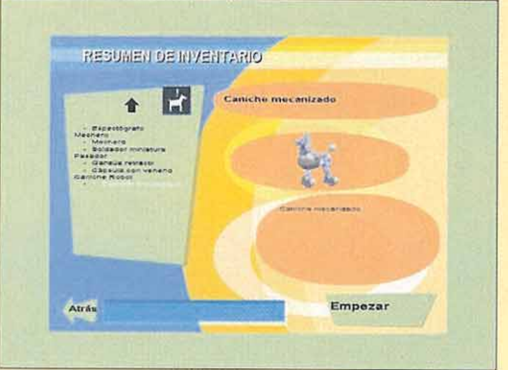
Escena 2

Evitando en todo momento ser detectada por las cámaras de seguridad. Giré en la esquina y luego entré por la puerta situada a la derecha, conseguí un silenciador que me vendría muy bien. Recorrí los barracones hasta toparme con una ventana abierta. A continuación, entré por la primera puerta que encontré a la izquierda. En una de las salas encontré un lanzacohetes. Regresé al lado derecho y entré en un almacén repleto de cajas. Salí por la puerta situada en el fondo a la izquierda. Usé el descifrador de códigos en el panel de control y regresé al inicio de la escena, esta vez seguí recto y penetré por la verja de la izquierda. Llegué a otra puerta y de nuevo usé el descifrador.

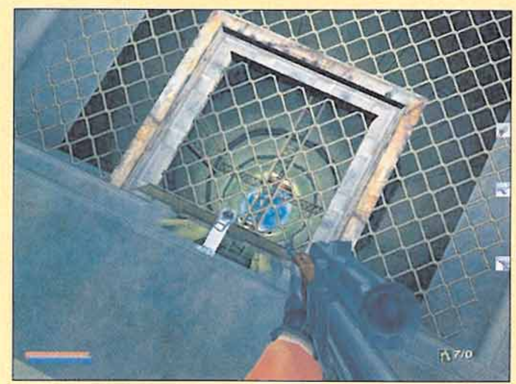
Escena 3

Tras seguir recto y eliminar a distancia al guardia que patrullaba ►


En ocasiones nos interesará ser discretos en la eliminación de la guardia, empleando armas blancas en vez de esta ametralladora.



Contaremos, como buen agente secreto, con infinidad de trastos de lo más variado como, por ejemplo, este caniche mecanizado.


Conviene no confiarse en ningún momento a lo largo de todo el juego, ya que los peligros acechan por todos lados.

la casa, fui a la izquierda y repetí la liquidación con los guardias situados más arriba. Seguí avanzando por la izquierda y finalmente entré por la diminuta puerta de la derecha. Subí los escalones y entré por la primera puerta de la izquierda. Los barracones estaban plagados de enemigos, pero seguí por la izquierda para salir finalmente por una ventana. Siguiendo la senda de la izquierda tuve que limpiar las torres de vigilancia. Al llegar a un nuevo vallado observé que había una trampilla en el suelo situado frente a la torre izquierda. Me metí por el agujero y caí en un lago casi helado en el que nadé a toda pastilla hasta encontrar una capa que pude romper para salir a la superficie. Estaba a punto de congelarme, avancé rápidamente hacia la izquierda, saltando cada dos por tres para no caer. Apenas podía creerlo cuando contemplé una cabaña con humo saliendo de la chimenea.

Escena 4

Dentro del baúl encontré una mira telescópica y salí al exterior para montarme en la moto de nieve y conducir siempre hacia la izquierda. Salté un precipicio y a lo lejos vislumbré un puente levadizo. Bajé de la moto, eliminé a los enemigos y volví a subir a la moto para seguir mi camino hasta llegar a una casa con una torre de vigilancia. Tras arrasar la zona, abrí la verja usando el soldador del mechero. Seguí avanzando hacia la izquierda. Llegué a otro vallado con un apreciable hueco en el centro, pero ante el peligro de minas decidí probar el nuevo detector de mis gafas. De nuevo caminé hacia la izquierda y me topé con el enésimo vallado, esta vez metálico y con cajas a su lado. Trepé a las cajas para saltar la valla con un potente salto para no morir electrificada. Entré en un túnel y seguí hasta llegar a un ascensor que me llevó a una zona repleta de enemigos. Finalmente pude accionar la palanca y subir a la barcaza.

MISIÓN: LA INDOMABLE CATE ARCHER

Escena 1

Caminé por unos toscos tablones hacia la izquierda. Bajé por la escalera de caracol, y luego entré por la puerta de la izquierda. Allí estaba la góndola, entré por la puerta de la derecha y subí por las escaleras para luego entrar por la puerta del centro. Más adelante entré por la puerta de la izquierda. Ascendí por las escaleras, y cuando llegué arriba observé un pequeño agujero en la pared izquierda. Tuve que contorsionarme a tope, pero conseguí entrar. Salí al exterior y mientras me encargaba de todo humano viviente seguí caminando por la ladera hasta entrar por una ventana a mi derecha. Bajé y abrí el candado con la ganzúa. Como se resistió, probé con el mechero. Perfecto. Me cargué a un manitas y moví la palanca. Entonces bajé por la escalera de la derecha y avancé por la izquierda hasta llegar al ascensor que me llevó a la planta superior, en la que seguí de frente para luego bajar por las escaleras que daban al exterior. Una vez más, me sorprendieron a traición y me capturaron, pero ya tenía un plan de fuga.

Escena 2

Me dediqué a cabrear a mi enemigo, hasta que me soltó para pelear. Le di una paliza y escapé por las puertas de doble hoja y al llegar a una intersección, giré a la izquierda. Salí por la ventana, pero con cuidado de no ser vista por la vigilancia. Me dirigí a la derecha hasta llegar a una ventana por la que entré en una habitación con la pistola. Salí por la puerta y luego descendí por una escalera vertical. Pasé por debajo una valla destartalada. Me topé con una puerta, y tras de ella me esperaba todo un ejército. Avancé por la izquierda y fundí el candado con el mechero. Bajé unas escaleras y luego me metí por la puerta de la derecha. Al remover los troncos apareció un pasadizo secreto que me llevó a un ascensor.

Escena 3

Necesitaba el antídoto. Nada más salir del ascensor seguí recto y subí por las escaleras siempre caminando hacia la derecha. Abrí una puerta y seguí avanzando hasta bajar por una escalerilla y luego encontrarme con una puerta rodeada de cristales. Entré y usé la cuerda en los ganchos del techo para sortear las nubes de gas. Al llegar arriba giré a la izquierda y maté a los guardias de la sala de control. Bajé para accionar la palanca derecha, que cortó la salida de gas. Salí por la puerta de la derecha y, tras bajar unas escaleras, giré a la izquierda. Me costó caminar por la superficie metálica, pero logré llegar al panel de control. Pulsé el botón rojo y recogí el antídoto. Volví al pasillo central y ascendí por las escaleras de la derecha para entrar en un almacén. En otra sala encontré una trampilla con un candado que no resistió a la ganzúa o el mechero. Tras descender, fui a la izquierda.

Escena 4

Entré por la puerta de la izquierda y luego abrí otra puerta. Seguí por la pasarela y entré por la puerta de la derecha. Avancé por la izquierda mientras subía a la zona superior, en la que vislumbré el tren. Subí por las escaleras y entré por la puerta para luego avanzar hasta llegar a una pasarela que cruzaba una zona inundada. Bajé para cruzar la pasarela, que cedía ante mi liviano peso. Así que tuve que nadar hacia el lado opuesto para finalmente salir del agua y entrar por una puerta y luego un pasillo hacia la derecha. Llegué a un ascensor con el que subí. Entré en una habitación con una gran chimenea, y seguí hasta el bar, donde accioné la palanca. Avancé por el pasaje, entré por la puerta y luego apreté el botón que había en una silla para abrir la caja fuerte con el descifrador. Me hice con el documento. Me descubrieron y escape por la puerta de la izquierda hasta llegar al helicóptero.

MISIÓN: UNA ENORME EXPLOSIÓN.

Escena 1

Estaba explorando la cocina cuando de repente entró un soldado que dio sus últimos pasos. Salí por la puerta de la izquierda y entré en una sala donde varios enemigos se parapetaban tras la mesa. Logré llegar al fondo de la sala, me deslicé por la trampilla, fui a la izquierda y tras otra trampilla salí para luego meterme por la puerta de la derecha. En la siguiente sala había un francotirador que despaché con sublime puntería. Subí por las escaleras y luego a la izquierda. Había un cuadro que moví para que se abriera una zona secreta. Me metí por ella y seguí por la derecha. Seguí por el pasaje de la chimenea y en la siguiente sala me metí por el pasadizo de la izquierda. Abrí una verja en la parte derecha para disparar mejor a los guardias que me esperaban en la sala. Salí de esta sala por la puerta del fondo a la derecha. Subí al ascensor y descendí al piso inferior, donde me reuní con mi colega. Salí por la puerta y luego por la izquierda para posteriormente ir a la derecha al llegar a la puerta de doble verja. Entré por la puerta de madera y continué por la izquierda hasta pasar por una puerta tras la que me esperaban dos féminas de armas tomar. Tras encargarme de ambas arpías, trepé por las cajas para a través de la viga llegar a la zona superior, donde eliminé a la segunda. Seguí a la derecha y al bajar pasé a la siguiente escena.

Escena 2

Accioné la palanca de la derecha y subí a la cabina. Unos cuantos helicópteros me atacaron. Ya en el suelo, usé la cuerda en la torre para bajar sin problemas, aunque el problema me esperaba abajo y tenía el nombre de Volkov. Estaba en medio de una lluvia de balas y en cuanto pude me escapé hacia la derecha. Una vez con la pistola y protegida por el chaleco, tuve que parapetarme tras las rocas y aprovechar el momento en el que Volkov recargaba su arma para acribillarle hasta acabar con él.

MISIÓN: LA VENGANZA SE SIRVE FRIA

Escena 1

Disparé sobre la baronesa sin desperdiciar ni una sola bala, y como estaba a punto de estallar, tenía que salvar a todos los inocentes de semejante explosión. No podía detenerme ni un instante. Inicié el recorrido por la calle de la izquierda, y cada vez que veía a un civil lo señalaba para que corriera a esconderse. Seguí avanzando por la izquierda y no me dejé ni un metro sin explorar. Tras salvar a los que estaban junto a un coche, cumplí con el objetivo.

Escena 2

Resulta que Tom estaba vivo. Y no sólo eso, encima era un vil traidor. Me lo cargué tal y como hice con su jefazo, Volkov. Me parapetaba tras las lápidas, disparaba cuando recargaba el arma y procuré no dejarle quieto ni un instante. Tras eliminar al hombre que traicionó a la organización y me partió el corazón, descubrí toda la compleja trama que acaba de finalizar. Decidí retirarme del servicio una temporadita pese a las felicitaciones y premios de la organización.

A.T.I.

RUNE

VIDA Y MISERIAS DE UN VIKINGO

En su corta vida, Ragnar sólo había conocido la Ley de la Espada y el oficio de la guerra. Hijo de uno de los guerreros más valerosos de la aldea, se había preparado desde niño, para merecer el honor de llevar la sangre de su progenitor. Al fin, el momento había llegado: acababa de superar el ritual de iniciación. Cumplido el rito, Ragnar fue puesto al corriente de la situación: las hordas de Conrack, un vikingo renegado que se había plegado a los designios de Loki, el dios de las Mentiras, estaba destruyendo las Piedras de Odín de todas las aldeas de Midgard, para desencadenar el Ragnarok, el Apocalipsis Vikingo, y liberar así a Loki de la prisión donde Odín lo había encerrado, en castigo a sus traiciones. El clan de Ragnar debía acabar con la amenaza de Conrad de una vez, y para siempre.

NOTA: Puesto que "Rune" cuenta con más de 40 niveles argumentalmente entrelazados, en la solución no se incluyen las descripciones de las escenas no interactivas ni los diálogos con los personajes. Tan sólo se incluyen las descripciones críticas de la historia o aquellas necesarias para continuar.

LA ALDEA DE RAGNAR

Tras completar el ritual de iniciación, Ragnar decidió dar un paseo por la villa, antes de partir. Desde la puerta exterior del fortín de madera que protegía el santuario de las Runas de Odín, tomó el camino de la izquierda, justo antes de penetrar en la cueva que se abría frente a él, hasta llegar a la casa de Sigard, quien tras felicitar al Ragnar, le recomendó visitar a Ulf, el maestro de armas, para recibir su última lección. El muchacho recorrió la villa sin despegarse del muro izquierdo, y escaló una pequeña valla. Siguió caminando hacia el oeste, hasta encontrar unas puertas de madera, que no dudó en abrir. En el lateral de la gran casa que se abría ante él, encontró una puerta. Allí pudo recoger una espada corta vikinga, un escudo y una maza. También calmó el hambre zampándose un lagarto; abundaban en todo Midgard, y era una excelente reserva de proteínas. Bien aprovisionado con su arsenal básico y la tripa llena, el muchacho cruzó la puerta que llevaba a las estancias de Ulf.

NOTA: Antes de entrevistarse con el maestro armero, Ragnar puede explorar la villa para recibir consejos y aprender trucos de defensa y ataque.

Hace mucho, mucho tiempo, cuando los países tenían nombres míticos, y los goblins y otros monstruos deambulaban libremente por los verdes parajes de las tierras nórdicas, Ragnar el Vikingo luchaba por su supervivencia. A esa conclusión había llegado cuando una horda de enanos negros cayó sobre él...



Tras la conversación con Ulf, éste retó a Ragnar. El armero era un duro oponente, pero pudo vencerlo; le bastó con girar a su alrededor y realizar fintas cuando el maestro lo acosaba, para abatirlo con varios mandobles. De pronto una visita les ordenó embarcar en el puerto; Conrack estaba preparado para la batalla.

TRAICIÓN EN EL MAR

Todo el clan de Wotankeld había embarcado en el "drakkar", rumbo hacia el origen del fuego. Una embarcación vikinga salió a su encuentro. Conrack, el renegado, parecía querer parlamentar. Se equivocaron: sin previo aviso, invocó el poder maligno de Loki, generando una tormenta de rayos que incendió el barco, acabando con la vida de todos sus tripulantes, Ragnar incluido...

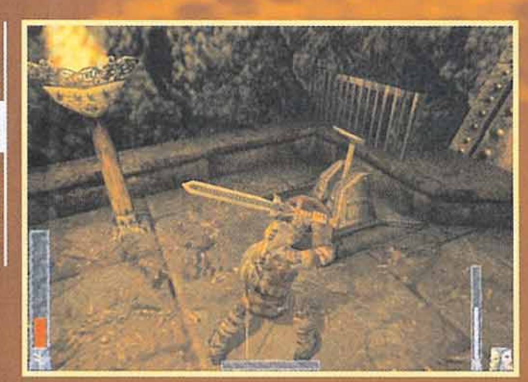
Tras unos minutos de oscuridad, el muchacho abrió los ojos. Esperaba encontrarse en el Valhalla, pero despertó sumergido en el mar con un montón de cadáveres a su alrededor. Odín, contrariado por el ataque de Conrack, había resucitado a Ragnar otorgándole los poderes de las Runas y encomendándole la misión de perseguir al malvado vikingo. A partir de ese momento, cada arma que Ragnar encontrase en su camino, dispondría de un poder de los dioses que podía despertar recopilando las Runas de Poder que yacían, perdidas, en todos los rincones de Midgard.

Ragnar rápidamente nadó hacia la superficie. No tardó mucho en llegar a la orilla de un lago subterráneo. Allí se deshizo de un par de cangrejos y recogió fruta. Recuperado el aliento, volvió a sumergirse en las frías aguas, pues la cueva subterránea no tenía salida. Buceó hasta el barco hundido, y buscó un agujero cerca de la cubierta, que llevaba al interior. Otro hueco conducía a otro barco encallado en el fondo. Lo dejó atrás y buscó la cavidad cercana que llevaba hasta unas ruinas sumergidas. El pozo subterráneo se comunicaba con otra caverna. Allí nadaba un peligroso pez gigante. Ragnar lo esquivó y buscó un pequeño saliente en uno de los laterales de la torre. Rompió el muro con su espada, para permitir que el agua entrase en la torre. Ya sólo tuvo que bucear hasta el fondo de la estructura, y encontrar un hueco por el que penetrar en su interior, camino de las almenas superiores.

De nuevo, tuvo que utilizar un arma para romper una puerta. Desde la parte más alta del muro, pudo saltar hasta una plataforma que le permitió alcanzar una rejilla, para regresar de nuevo al agua. Nadó hacia delante, y un poco hacia abajo y hacia la derecha, hasta volver a la superficie. Necesitó activar un pulsador para despejar el paso, y bucear así hasta el fondo de la estructura, superando un hueco que llevaba hasta una nueva zona.

LA RUINAS SUMERGIDAS DE SIGMUNDR

NOTA: En multitud de ocasiones, para avanzar en el juego, hay que pasar por un lugar exacto del mapeado, acción que abre una puerta o desencadena una escena no interactiva. Si el nivel no parece tener salida, recorrer todos los rincones para comprobar si existen un "gatillo" invisible que active la acción precisa.





Además, como «Rune» es un juego en 3D, las salidas de los niveles pueden estar por encima de Ragnar o, por el contrario, en el fondo del abismo. Es preciso pues buscar salientes elevados o agujeros para avanzar.

Ragnar se alegró de salir a la superficie. Por desgracia, el recibimiento no pudo ser peor; en la orilla lo esperaban unos bichos anclados en el suelo, que utilizaban su enorme lengua para dar latigazos. Además, si se acercaba demasiado, podía quedar atrapado por el monstruo, y ser masticado durante unos segundos. Esquivándolos, caminó hasta una colina. Desde allí saltó hasta un saliente a la izquierda, agarrándose al borde. Encontró un escudo y recorrió la cueva sin detenerse, hasta una un cuerda, que escaló. Eligió el pasaje del oeste, y localizó un muro derrumbable con una simple maza. Unos metros más adelante, sobre la cima de la plataforma central, se reunió con Odín, que le puso al corriente de la situación en la que se encontraba Midgard. También le abrió una nueva salida. En esta ocasión, debía descender por un peligroso hueco. Se dejó caer por el lado derecho, saltó hasta un pasaje central, y siguió el paso hasta que llegó al fondo. Por el camino fue incordiado también por algunos cangrejos.
Ya sólo tuvo que saltar de pilar en pilar sin caer al agua donde esperaba un pez eléctrico que emitía descargas. En la sala contigua, se escurrió por un agujero, para alcanzar nuevas cavernas.

LAS CUEVAS DE SKORIR

Desde el punto de partida, Ragnar fue descendiendo por la gran pendiente. En lugar de dejarse caer hasta el fondo, fue zigzagueando de saliente en saliente, para no despeñarse. Así llegó hasta un pozo, donde tuvo que nadar. Avanzó por las cavernas sumergidas, hacia el oeste, cuidando de salir a respirar cuando veía clarear la superficie, al tiempo que evitaba los peligrosos peces.
Llegó a una caverna donde varios peces eléctricos saltaban por unas cataratas. Los esquivó y subió por un saliente hasta que se topó con un grupo de goblins –puerilmente traducidos con el nombre de "duendes"–. Aunque rápidas, eran unas criaturas lerdas y débiles, así que abatió a unas cuentas, y caminó hasta una enredadera que escaló. En la parte superior, avanzó hacia la derecha, hasta otra liana ascendente. Por el camino comió repuso fuerzas y siguió avanzando por el muro derecho; saltó hacia un saliente, y encontró un agujero conectado con el pasaje de salida, hacia la izquierda de las cascadas. El inframundo no parecía tener fin...

EL RÍO SUBTERRÁNEO

Pronto descubrió que aún tendría que andar más para ver de nuevo la luz del sol. Al llegar al borde de un abismo, observó como una piedra caía desde arriba. Descendió hasta el fondo, apoyándose en los salientes situados estratégicamente, y esperó a que la gran roca formase un pasaje por el que escalar. El vikingo subió por una liana y saltó hacia una plataforma al oeste. Recogió una fruta cercana al abismo, y volvió a asirse a otra liana descendiendo hasta las profundidades, evitando los chorros ardientes. Al fondo del todo, siguió el túnel junto al campamento, sorteando las setas venenosas. Muy cerca halló un hacha.
Descendió por un nuevo hueco, hasta un pasaje donde unas rocas rompieron parte del pasadizo. Esquivó el abismo y continuó por el lado izquierdo del río. Ascendió hasta la parte superior de la corriente con ayuda de unas lianas, y halló un pozo que le obligó a bucear, siempre hacia la izquierda. Alcanzó un par de cuevas donde pudo renovar el aire y capturar algún lagarto. También se cuidó de los enormes peces que lo perseguían en las cavernas sumergidas. En unos minutos llegó hasta un pasaje decorado con columnas. Lo superó tomando el pasadizo del oeste, y ascendió unos metros.

En las cuevas había muchos los lagartos, pero debía combatir con los goblins y un par de cangrejos

LA GUARIDA DE EITRI

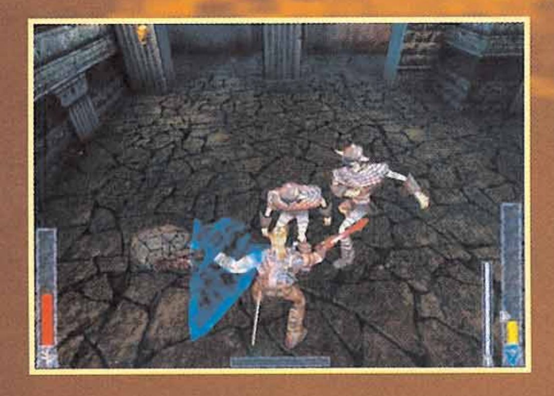
Cuando ya pensaba que no podría aguantar más salió a la superficie. Se apoyó en un saliente para emerger, y exploró la caverna subterránea, localizando un escudo. Estaba habitada por unos agresivos cangrejos, pero si recogía la antorcha cercana, éstos no le atacarían. Para derrotarlos debía golpearlos repetidas veces hasta que quedasen boca arriba, y cortarles las patas con el arma.
Continuó explorando la cueva contigua y peleó con los goblins y cangrejos. Pronto vio un agujero en la roca y escaló hasta él para entrar. Avanzó hacia el este para esquivar el pozo de lava. Enseguida encontró un muro que podía derruir con su maza. Se dejó caer por un agujero; al otro lado, una legión de monstruos anclados en el suelo, que extendían sus largos tentáculos para atraparlo, pusieron a prueba a Ragnar, pero tuvo la sangre fría precisa para esquivarlos y, al mismo tiempo, abrirse paso balanceando la espada de un lado a otro. A continuación, volvió a dejarse caer por un hueco, y escaló un saliente a la derecha.
También buceó en el segundo lago plagado de peligrosos peces. Avanzó por el extremo izquierdo del agua, para evitar las sacudidas eléctricas, hasta el final del pozo. Allí se sumergió de nuevo para buscar un túnel en las profundidades. Giró a la derecha en la primera desviación, y después realizó un giro de 180 grados a la izquierda, hasta alcanzar la superficie. La cueva contigua era la morada de una legión de cangrejos. Combatió con algunos y evitó a la mayoría, hasta localizar una concha que utilizó como punto de apoyo para escalar hasta un hueco conectado con un túnel. Un nuevo agujero en el suelo lo condujo a la salida.

LA PUERTA DE HEL

Tras su aventura submarina Odín le informó sobre las intenciones de Hel, y los peligros de su fortaleza. El vikingo no pudo evitar estremecerse cuando observó el castillo. Para ayudarle en su búsqueda, Odín le reveló la posición de una runa de poder. Con ella podía activar los poderes especiales de las armas que poseía, aunque sólo por un corto intervalo de tiempo, por lo que decidió reservar el don para los momentos difíciles.
Se dirigió al acantilado, y giró a la izquierda para observar el saliente por el que podía descender. Se dejó caer y repitió la operación con otra plataforma, hasta alcanzar unas jaulas que dejó atrás superándolas cuando descendían. Enseguida fue sorprendido por unos zombies que lo atacaron desde unas cruces. Estos seres de ultratumba resucitaban una y otra vez cuando eran abatidos, salvo cuando se les cortaba la cabeza. No eran muy fuertes, pero se movían muy rápido y mermaban la salud de Ragnar.
El vikingo se dirigió hasta la lava. Encaró otras dos jaulas, que llevaban hasta un agujero vigilado por un goblin. Hacia la izquierda, halló más monstruos manipulando una gran roca. Ragnar les imitó rompiendo unas piedras con su arma, para alcanzar las puertas de entrada, que se abrieron tras acabar con todos los guardias. Nada más cruzarlas, giró a la izquierda hasta un nuevo portón, que se derrumbó a su paso. Descendió por el otro lado, escaló una cadena, y obtuvo una runa, unos metros más a la derecha. Después se dejó caer por el pequeño agujero, de regreso a la fortaleza, cuyas primeras estancias ya había recorrido.
Avanzó unos metros, hasta que halló un arsenal con el que renovar su armamento, y descendió por una nueva cadena. Las cámaras que se abrían a su paso eran propicias para que los zombies le tendiesen emboscadas, surgiendo por sorpresa de las puertas, así que activó la palanca cercana para echar el cerrojo. Cuando terminó con ellos, una puerta se abrió. Al otro lado, Ragnar subió unas escaleras y giró a la izquierda, para activar una palanca, que abría otra puerta. En la siguiente bifurcación tomó el pasaje del oeste, hacia un elevador al que pudo acceder activando dos palancas contiguas.

EL PUENTE SOBRE EL RÍO GEIRVIMUL

El paseo por el precipicio terminó en un balcón frente a la estatua de la diosa. De pronto, Hel comenzó a hablar, y lanzó a sus goblins contra Ragnar. Dos puertas a ambos lados del vikingo dieron paso al enemigo. Estaban conectadas con sendas rampas que bajaban hasta la gran cámara donde reposaba la estatua. El vikingo decidió tomar la de la derecha, pues allí deambulaban apetitosos lagartos.
Ya en la sala amplia, ajustó las cuentas a los duendes y a los cangrejos. Tras la carnicería, observó que se abrían varias cámaras a la izquierda, el centro y la derecha del pasaje central. Las exploró para obtener una runa y una espada vikinga. Dejó para el final el pasaje de la izquierda. Por el camino halló una antorcha, una maza y un escudo, muy útil para defenderse de las huestes de Hell.
El pasillo estaba cortado por una puerta que se abrió con una palanca. En la bifurcación, descubrió un puente inaccesible a la derecha, pero decidió evitarlo y tomar el pasaje de la izquierda, hasta alcanzar una nueva palanca vigilada por un zombie. Al divisar al héroe, el monstruo accionó el pulsador, reavivando las llamas que actuaban a modo de trampa. El muchacho las esquivó para acceder a la enésima palanca, cuya manipulación extendió una plataforma que le permitió alcanzar varias jaulas plagadas de zombies. Por pura diversión, podía pulsar otra palanca para incendiar una de ellas.
A continuación, exploró el área de la derecha, donde re-







posaba un gong. Al golpearlo, un zombie oyó la señal y activó el puente que Ragnar había divisado antes. Regresó y tiró de la palanca para poner en marcha el elevador. Así pudo cruzar el puente. Pronto halló otro gong, lo golpeó, y siguió por el paso de la derecha. Escaló hasta el tejado, para poder divisar, a su izquierda, una apertura comunicada con un almacén de comida. Pulsó la palanca para hacer descender el suelo, y abatió a varios zombies. Así pudo alcanzar una plataforma móvil que lo acercó hacia el último pulsador, antesala de la salida. Aún quedaba lo peor...

VAGEISA

En la estancia donde estaba encontró un escudo y una palanca que liberaba una plataforma. Antes de activarla se fijó en una abertura desde la que podía ver una runa de salud. Llegó hasta ella saltando sobre dos cadenas, y regresó a la palanca. Saltó a la plataforma que activaba y, de un salto, alcanzó la cámara donde estaba la otra palanca, protegida por un monstruo. Allí localizó una cadena que descendía hasta el pasaje más inferior.

Caminó por el pasadizo y golpeó un gong para mover otra plataforma. Divisó una cavidad, accesible si escalaba hasta la entrada. Subió unas escaleras a la izquierda, para recoger armas, se dejó caer por un saliente, hasta la sala llena de lava. Ascendió de saliente en saliente con rapidez pues el magma subía. Siguió el muro derecho, localizando una puerta y una runa, pero no disponía de tiempo para alcanzarlas, así que continuó saltando de pilar en pilar, hasta una cadena que llevaba a la libertad.

LA CÁMARA DE HEL

Avanzó por el pasaje principal, hasta la primera palanca, que abría una puerta cercana. Ragfnar se cuidó de no ser alcanzado por el fuego, mientras avanzaba hacia el oeste camino de una pared que derrumbó con su arma. Así descendió hasta una oquedad que llevaba a otra palanca, tras recoger una runa de poder. Dos nuevas palancas abrían sendas puertas cercanas, facilitando el paso hacia la cámara. Estaba muy oscuro, así que Ragnar recogió una antorcha cercana para divisar el pasadizo conectado con una cadena descendente. La gran sala central estaba infectada de enemigos. El vikingo corrió hasta los barriles cercanos y los utilizó para alcanzar la viga desde la que podía recoger la Runa de Fuerza. Este poder mágico le permitía volverse invencible durante un tiempo. La utilizó para abatir a los engendros de Hel de la sala principal, y después buscó una palanca detrás del lugar donde habían aparecido los zombies. Un poco más adelante, hacia el este, halló una cadena ascendente. Arriba del todo saltó hasta la zona plagada de lagartos, y activó un pulsador. Regresó entonces a la cadena y se dirigió hasta la oquedad situada a la izquierda. Terminaba en una sala con varias salidas. En la cripta del centro encontró una runa de fuerza. Tomó, sin embargo, el pasadizo lateral que descendía unos metros. Al final de la cámara, a la derecha, había un pulsador en la zona más oscura, que no dudó en activar. Esto le permitió subir a una plataforma móvil cercana, hasta una estancia más amplia. Allí tuvo que esquivar unos dardos para subir por unas escaleras situadas al este. Al final de las mismas activó una palanca que desprendía una plataforma en la sala principal. Llegó hasta ella a través de un agujero cercano, para alcanzar otra palanca protegida por un goblin, que detenía la trampa de los proyectiles. Abortado el peligro, regresó a la gran sala principal y siguió el pasaje hasta una cruce situado al oeste. Allí, a la derecha, pudo divisar a un goblin, al otro lado de un suelo repleto de trampas. Avanzó en esa dirección, hasta el pulsador que abría la puerta, teniendo cuidado de las trampas preparadas por los siervos de Loki.

Descendió por la galería, esquivando el fuego, hasta una estancia donde unos paneles situados en el suelo que, al pisarlos, destruían las paredes. Ragnar los saltó para evitar las trampas, y así llegó al fondo hasta una palanca. Ésta desplazó el suelo, liberando el camino. Siguió el pasaje de la derecha, subió unas escaleras y continuó siempre en esta dirección, hasta quedar atrapado en una sala donde le habían preparado una emboscada. Acabó con los monstruos, pero la estancia no parecía tener salida. Pasó por debajo de la jaula elevada, que se desprendió sobre su cabeza; el vikingo tuvo tiempo de echarse a un lado y, así pudo llegar hasta las escaleras que le permitieron saltar sobre la trampa, mientras ésta ascendía. Desde allí saltó al lugar donde un goblin protegía una palanca. Ésta abría una puerta en el fondo de la cámara.

Ragnar descendió y siguió el pasillo, ignorando las puertas cerradas. Al final, activó una palanca, regresó sobre sus pasos, ignoró la primera puerta, y tomó la siguiente a la derecha. Localizó la palanca que abría el portón principal. Regresó y saltó por el lateral del puente, hacia abajo, para hallar una puerta bajo la estatua. Un ascensor próximo lo acercó a su destino.

LOS FUEGOS DE SULTR

Ragnar descendió por las escaleras, y halló una sala bloqueada que podía romper. A la derecha había comida. Avanzó unos metros por el pasadizo, acabando con los zombies, hasta una puerta situada en el muro derecho, que debía romper con un golpe. Caminando hacia el este, halló un gran pozo de lava que superó formando un paso artificial rompiendo los pilares con su espada. En el otro extremo de la cámara, saltó hacia los salientes a la derecha, y así pudo hacerse con la espada romana. Una pared rompible y un túnel le separaba del reino de Hungr.

> Ragnar no tuvo demasiadas dificultades para abrirse camino hacia la parte de atrás de la estatua

HYROKKIN

Ragnar el vikingo giró a la derecha y bajó los escalones en espiral, hasta un portón con dos puertas a derecha e izquierda. El héroe entró en ambas para activar sendas palancas, que abrían la compuerta. Atravesó estancias llenas de trampas de fuego, hasta que halló una pared derrumbable. Se dejó caer por un agujero y llegó a una cámara cortada por rayos eléctricos. Para desactivarlos debía pulsar tres palancas situadas en otras tantas salas, alrededor de la trampa eléctrica. Dichas salas estaban protegidas por zombies y cuchillas, que podía evitar saltando o escondiéndose en las alcobas laterales. Tras accionar las tres palancas, los rayos se desactivaron, y así pudo acceder a unas cadenas ascendentes que llevaban a otras salas con runas y comida. Sólo una de ellas, situada en el centro, permitía alcanzar un saliente superior comunicado con una rampa protegida por trampas de fuego. Una puerta frente al saliente que servía de camino, llevaba hasta la salida.

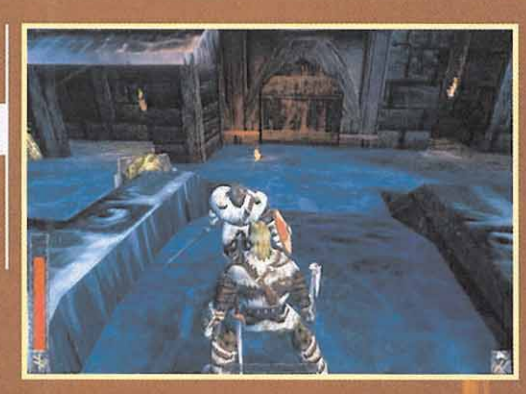
NAGRIND

Ragnar exploró los pasajes a sus pies, hasta que halló una gran cámara cuyo techo era un espejo circular. Encontró dos baldosas móviles en el suelo que abrían, durante unos segundos una puerta, al accionar los dos; era imposible llegar hasta allí, si había que activar las baldosas. Se situó sobre el pulsador cercano a la puerta, y atrajo a los enemigos para que pulsasen el otro. Era una acción difícil y también podía activar una baldosa y lanzar un arma a la otra.

Al otro lado de la puerta que abrían, saltó desde un saliente para accionar una palanca. Regresó sobre sus pasos hasta descender por una pendiente que llevaba a un pozo de lava. Por suerte, pudo llegar al otro lado saltando sobre las plataformas móviles. Escaló una cadena al otro lado de un muro, subió hasta arriba, rompió una nueva pared y activó una palanca que elevaba el nivel de la lava. Rápidamente, saltó hacia el centro de la estancia y buscó dos plataformas circulares que comenzaron a ascender junto con el magma. Tuvo que moverse de una a otra mientras se elevaban, pero no tardó en llegar arriba. En la siguiente cámara, encontró utensilios y armas para recuperar su salud y mejorar su arsenal. El aprovisionamiento no fue en vano; pronto cayó en una emboscada. Un ejército de demonios salió a su encuentro, atacándolo desde todas posiciones. Tuvo que derrotar a un buen puñado de monstruos para que la puerta comenzase a abrirse lentamente. Por suerte, mientras se expandía el hueco por el que podría colarse, pudo recoger unas runas de fuerza y de salud que le permitieron sobrevivir. Un ascensor cercano activable con una palanca, daba por concluida la visita a Nagrind.

LA MÁQUINA DE HEL

Desde la salida del elevador, Ragnar giró a la derecha y bajó las escaleras, cerca de la extraña maquinaria. Rompió una pared falsa con la maza, se dejó caer por un hueco hasta un saliente situado hacia el este, y volvió a romper otro muro con el poder de sus brazos, detrás de unos toneles. Al otro lado, sobre el mirador que daba al lago de lava, saltó desde un banco hacia el mecanismo que le permitió subir hasta el siguiente nivel. Fue atacado por unos demonios, pero los abatió y exploró el lado opuesto al lugar desde el que había venido, para llegar a una pared derrumbable. Al otro extremo, se fijó en una ►







extraña estatua que no dudó en romper con su maza. Después accionó la palanca cercana, tomó la salida de la derecha, junto al pasaje más oscuro, dejó atrás otra estatua, y giró a la izquierda en la bifurcación, para comer lagartos. No obstante, el pasaje que debía tomar discurría por el pasadizo de la derecha, pues allí estaba el elevador ascendente. Una vez arriba, activó una palanca y tomó la puerta de la derecha, hasta un ascensor. Siguió las bifurcaciones a derecha e izquierda, hacia el penúltimo pulsador que bajaba el puente. Ya en el interior de la maquinaria, accionó otra palanca. El camino hacia la guarida de los goblins estaba despejado.

LAS CAVERNAS DE SKELKINGR

Tras pasear su espada por las profundidades del reino de los muertos, Ragnar había llegado hasta las cuevas que servían de morada a los malévolos duendes. Como era habitual, comenzó su andadura activando una palanca aunque, en esta ocasión, no abría ninguna puerta, sino una enorme cúpula metálica que permitía el acceso al corazón del mundo goblin. Avanzó hasta que el suelo se derrumbó bajo sus pies. Pudo abrirse paso gracias a los salientes cercanos, atravesando la grieta hasta la corriente del río. Allí encontró cuerdas junto a la cascada, que permitían recuperar varias runas de poder y alimentos. Exploró el lugar para, a continuación, volver sobre sus pasos, hasta la zona donde se había derrumbado el suelo. Escaló hasta arriba, apoyándose en los salientes, y saltó la grieta. Unos metros más adelante, encontró un agujero por el que pudo pasar agachándose. Enseguida encontró un trozo de comida estratégicamente colocado, que resultó ser una rudimentaria trampa preparada por los goblins. Por suerte, la jaula no fue un problema para su espada.

Un poco a la derecha, encontró un acantilado sobre un charco de lava. Se dejo caer hasta una liana ascendente que llevaba a una pequeña cueva donde encontró una runa de poder. Un poco más adelante, bajó hasta el lugar donde estaban los goblins, y escaló por los salientes hasta una espada en el suelo, que resultó ser otra trampa. Rompió la jaula con un arma, y alcanzó una cúpula, de donde salieron varios demonios de Loki. Pronto, varios goblins se les unieron. Tras el intercambio de golpes, buscó una oquedad detrás de la maquinaria; seguía en los dominios de los duendes.

LA GUARIDA DE LOS GOBLINS

Enseguida fue atacado por una horda de monstruos pero, aunque rápidos, no eran enemigos de valía para el vikingo. A la izquierda, encontró un túnel por el que entró. Al otro lado, quedó atrapado en otra jaula preparada por los goblins pero, como las anteriores, la destrozó con su espada. Regresó al agua y nadó hasta el fondo, pues allí había un hueco conectado con una caverna bajo el agua. Por los pasajes adyacentes colgaban varias cuerdas, pero Ragnar evitó tocarlas, pues se trataba de trampas que dejaban caer algunas jaulas. Al llegar a la segunda de estas lianas, giró a la derecha y escaló el saliente cercano. Siguió la calzada que llevaba al puente de huesos. A la izquierda, se subió a una especie de geiser que lo elevó hasta el saliente superior. Una vez arriba, giró a la izquierda y fue saltando de saliente en saliente, a través de los pilares, hacia la zona más elevada. No tardó mucho en encontrar una liana ascendente; recogió una runa de poder, a la derecha, y cruzó el puente cercano. Escaló por una nueva cadena, hacia el este, y superó el río de lava. Un par de saltos lo acercaron hasta una tarima de madera. Así llegó hasta una especie de doseles de piel que podía utilizar para impulsarse hacia arriba. Empleó estos trampolines, así como las plataformas adyacentes, para ascender hasta la parte más elevada. Se dejó caer por un agujero, pero fue atrapado y enjaulado por los duendes. Había caído en una nueva trampa goblin y, esta vez, no había escapatoria...

LA GUARIDA DEL TORFAR-KOLLA

Cuando recobró el conocimiento, Ragnar estaba encerrado en una gran jaula, en el interior de un anfiteatro, cuyas gradas estaban repleta de goblins. El enorme monstruo de más de tres metros de altura y aspecto simiesco se abalanzó sobre la jaula, destrozándola de un zarpazo. Ragnar estaba desarmado, pues todas sus armas habían sido esparcidas por la arena. Rápidamente, esquivó las acometidas de la bestia y avanzó hacia las plataformas situadas sobre las rocas del coso. Se subió a la más cercana, para recuperar algún arma y un escudo, y exploró el nivel superior, escalando las cuerdas, hasta llegar al otro lado. Por el camino recogió una maza de tres puntas. Después se dirigió hacia las plataformas de la derecha, hasta llegar a una zona rocosa vigilada por goblins. Con ayuda de su espada, rompió la rocas que sujetaban la jaula, y abrió un agujero en el suelo. Se introdujo en el interior y recorrió el túnel subterráneo, que llevaba fuera del foso. Siguió el acantilado cercano, recogió una runa de fuerza, y se preparó para un espectacular viaje...

> **Rompió los soportes de madera de un gran pilar, para que éste cayera sobre el generador**

LAS PUERTAS DE THORSTADT

Subido en un escarabajo volador, Ragnar ascendió hasta la cima donde se erigía la fortaleza de Conrack. Desde el punto de partida, el vikingo giró sobre sí mismo para hallar unos salientes que escaló. Practicó dos peligrosos saltos hacia la derecha, amparado por la oscuridad, y entró en un túnel cercano. Nada más entrar, subió un escalón y, de un salto, llegó a una casa donde halló comida. Detrás, tras romper una barrera de madera, localizó una pasaje que conducía a una puerta de metal, hacia el oeste. Ragnar escaló el muro y exploró el territorio, cerca de la caseta plagada de soldados. Un poco más allá, encontró un túnel que llevaba hasta un patio donde el dios Odín le dio nuevas instrucciones. El vikingo se dirigió al castillo y siguió el camino lateral hasta el final, para encontrar un campamento donde se guardaba un hacha vikinga. Después regresó a la fortaleza, y penetró por la puerta lateral. Despachó a los guardias, escaló una cuerda, y así alcanzó el ascensor, a la derecha, que bajaba hasta la base del recinto.

LA FORTALEZA DE THORSTADT

Desde la entrada del castillo, a donde había llegado a través de la plataforma móvil, Ragnar caminó hasta el otro extremo del patio y giró a la izquierda. Un poco más adelante, hacia el este, halló un puente que se alzaba sobre el foso del castillo, patrullado por dos sicarios de Loki. Lo cruzó sin detenerse, y se aprovechó del carro para saltar hasta un saliente superior que permitía superar la puerta.

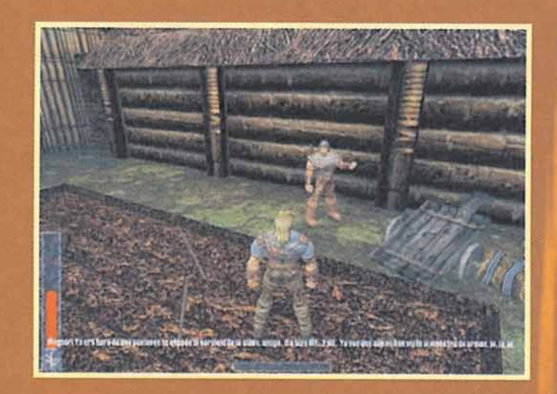
Al otro lado, caminó hacia la izquierda hasta que llegó a una cámara con el suelo de madera. Lo rompió con un arma, y así alcanzó las alcantarillas. Aunque disponían de una estructura laberíntica, eran sencillas. Caminó un par de bifurcaciones a la izquierda, y otras tantas a la derecha, para llegar hasta una cadena ascendente, conectada con una puerta de madera que podía romperse fácilmente. Salió así a un patio plagado de enemigos, en cuyo extremo opuesto había otra puerta rompible. Una nueva cadena ascendente, y una nueva puerta de madera, lo acercaron a una pequeña alcoba con la enésima puerta rompible. Llegó así hasta un patio exterior en cuyo extremo había una cuesta ascendente. Al otro extremo de una nueva cadena, pudo liberar unas cajas que cayeron encima de uno de los guardias del pasaje. Al bajar hasta allí, fue atacado por otro soldado, que descerrejó la puerta conectada con una estatua. Disponía de dos palancas pero, al accionarlas, el recinto se llenó de furiosos goblins. Ragnar no tuvo demasiadas dificultades para abrirse camino hacia la parte de atrás de la estatua. A la derecha, un túnel conectaba con el barrio de Hergrimer.

LAS CALLES DE THORSTADT

Ragnar debía bajar hasta la calle, pero el camino estaba cortado. Pudo lanzar un arma inútil a la cadena que sujetaba las vigas cercanas, para que éstas se desprendiesen y formasen un paso hasta la calzada. Al final de la misma, el vikingo destrozó otra puerta de madera y acabó con los guardias del recinto. Esta acción abrió una puerta cerca del lugar donde había liberado las vigas, así que regresó sobre sus pasos, entró en ella, y derrumbó la viga que sujetaba parte del techo, para poder escalar hasta arriba. Salió al exterior a través de una ventana, y se dejó caer hacia la izquierda, para localizar un pasadizo oscuro que terminaba en un pulsador del elevador cercano. Tuvo que romper un barril junto a una ventana para llegar hasta otra, y enfrentarse a dos soldados. La victoria abrió una puerta junto a la torre. Sin embargo, cuando Ragnar se acercó, se produjo una explosión. En la parte oeste de la torre, se abría un pasaje con una entrada cercana al muro. Ragnar escaló hasta arriba y se acercó a la plataforma en llamas. Desde allí, sin entrar en la torre, buscó un edificio cuyo techo estaba roto. Se coló en su interior y así escapó.

GROTTINTANNA

El vikingo se encontraba en una lúgubre fortaleza decorada con enormes vigas y una tétrica iluminación verdosa. Para adentrarse en su interior, tuvo que rom-





por dos soportes que sujetaban una gran columna. Ésta cedió, destrozando el gran portón de madera que estaba a su lado. Ragnar lo cruzó y liberó a una gran bestia de las nieves. Al sentirse libre, el animal abrió un boquete que el vikingo atravesó. Enseguida encontró a los soldados, pero sólo tuvo que agitar su espada en certeros arcos, para acabar con su vida y caminar hacia el pasadizo que se abría a la izquierda. Localizó una puerta de madera que destrozó con su hacha. Subió por una cadena, rompió otras dos puertas, y escaló una cuerda más para llegar al altillo elevado desde el que se podía divisar un enorme chandelier de madera. Cortó el lazo que lo sujetaba, y así atrapó con él a los guardias que patrullaban más abajo. En una de las salas laterales, a la derecha, encontró un pulsador que abría las puertas cercanas, pero debía cruzarlas rápido, ya que éstas se cerraban. A continuación, caminó hacia el oeste, hasta una sala donde había cajas amontonadas. Al escalarlas se derrumbaron y llamaron la atención de los guardias y la bestia de las nieves. Ragnar se introdujo por la grieta que había abierto el monstruo, y escaló hasta la abertura superior.

MOTSOGNIR

Ragnar dispuso de unos segundos para esquivar los cajas que los soldados le arrojaban. Unas metros más adelante, a la izquierda, localizó un elevador conectado con una runa de poder. No obstante, el camino que debía tomar seguía todo recto, sobre el precipicio en el que reposaba una runa de fuerza. En un patio cercano, el vikingo observó como una bestia de pelaje blanco era perseguida por unos soldados. Ragnar se enfrentó a ellos y buscó una palanca en uno de los muros del patio que abría una puerta, en cuyo interior, otro pulsador liberaba a los prisioneros. Agradecidos, éstos se enfrentaron a los soldados. Tras una segunda oleada de sicarios de Conrack, el muchacho observó como una columna en el centro del recinto descendía, liberando una runa de fuerza. Cumplido el ritual del combate, encontró el camino de salida en una esquina del recinto. Se dejó caer por unos agujeros hasta la base de la torre. Allí tuvo que romper el suelo de lanzando algunas armas y luego, tras recogerlas, subió por una cadena, hasta una runa mágica. En una abertura cercana, una puerta se cerró tras él: los guardias le habían preparado una emboscada. Por suerte, pudo defenderse y abrir la puerta con el pulsador cercano. Para que se abriese la reja metálica de la estancia contigua, necesitaba acabar con los soldados. Pasó al otro lado y subió por una cadena conectada con los tejados. Una ventana rompible le permitió acceder al interior. Continuó abriéndose paso hasta un laberinto, si iluminaba el camino con la antorcha que había en la entrada. Al final del mismo, escaló una caja que llevaba a un ascensor.

LA SALA DE CONSEJO

Mientras se adentraba en los dominios del enemigo, Ragnar descubrió que el mejor modo de avanzar era destrozar todo lo que se interpusiese en su camino. Aplicó esta máxima para romper el cristal que se alzaba frente él, y algunos muros resquebrajados de la parte inferior, hasta que fue detenido por unos soldados. Tuvo que acabar con todos para continuar. Después, en uno de los extremos del recinto subió por una columna recién derruida, hasta una palanca situada tras una puerta derrumbable, en el lado opuesto. Un nuevo pulsador, más allá del monolito de la runa, marcaba el camino hacia el templo exterior.

El nuevo recinto estaba plagado de pulsadores que debía activar para abrir las puertas

HAUGSPORI

Bajó las escaleras y atravesó la vidriera que protegía un ascensor. Tuvo que romper los soportes, para que éste pudiese ascender hasta arriba. Atravesó la ventana cercana para llegar hasta el tejado, y descendió al nivel inferior. El vikingo activó una palanca para que las barras que bloqueaban la puerta de salida comenzasen a descender. Completó el proceso con ayuda de un arma contundente, y penetró en el almacén donde había varias cajas. Detrás de las mismas, a la derecha, encontró un pasaje oculto. Lo siguió durante un trecho, y escaló hasta el saliente situado sobre el pilar, con ayuda de una caja. Allí descansaba un pulsador que abría la puerta del fondo. La rampa descendente, bordeada por estatuas vivas, llevaba hasta el templo. Al fondo a la izquierda, encontró una cámara con un pulsador, que abría la entrada al santuario.

EL TEMPLO DE LOKI

El lugar era peligroso, no sólo por los sicarios de Comrack que lo vigilaban, sino por el riesgo de desplome de algunas estructuras del templo. Tras escalar hasta el nivel superior apoyándose en las cajas y salientes que surgían a su paso, llegó hasta unas vigas resquebrajadas que cedieron ruidosamente, alertando al guardia del santuario. El muchacho se enfrentó a él, y caminó hasta un hoyo, unos metros antes de un pulsador que no dudó en activar. Desde el agujero, buscó una viga que le permitió subir hasta una ventana superior. En la sala de la estatua, subió hasta las vigas de la derecha, y atravesó una ventana situada al oeste, camino de una segunda rendija en el muro. Un poco más adelante Ragnar encontró a su viejo amigo Sigaurd, malherido, que apenas tuvo tiempo de entregarle su hacha de batalla, antes de partir hacia el Valhalla. El vikingo prometió vengar su muerte. Pronto cumplió su promesa pues, tras romper una puerta y bajar unas escaleras, llegó hasta un botón que pulsó para poder colarse por el pequeño hueco de la puerta de hierro. Ya en el exterior, siguió el pasaje de la izquierda para localizar la cueva que permitía el acceso a las montañas.

LA GUARIDA DE WENDOL

Caminó a través de la garganta, esquivando a una bestia de las nieves, hasta que el suelo congelado se rompió. Nadó siguiendo el único camino, hasta un acantilado que conectaba con el río, si caía por el precipicio. Al final del mismo, tuvo que sumergirse para encontrar un hueco que permitía el acceso a una cueva. Escaló los salientes cercanos para llegar a los dominios de las bestias de las nieves. Esta vez no había escapatoria, pues necesitaba acabar con todos para que se abriese la salida. Caminó colina abajo durante un largo trecho, esquivando a las bestias blancas y las piedras, hasta la explanada que certificaba el fin del peligro.

LOS BARRANCOS DE VINDSVALR

Ragnar no contaba con el viento. Pronto descubrió que podía aprovecharse de las corrientes de aire para alcanzar lugares, en apariencia, inaccesibles. Apenas tuvo que avanzar unos metros para observar como un goblin era impulsado por el viento. Ragnar se colocó en una posición favorable, a favor, del mismo, y esperó a que éste moviese la nieve cercana para saltar el abismo. La corriente lo impulsó mucho más de lo que sus piernas hubiesen podido hacer, y así arribó al otro extremo del barranco. Tuvo que repetir la acción un par de veces. Después cruzó un puente y caminó por el valle a través del desfiladero, en línea recta, y un poco hacia el este. Pronto encontró a un par de bestias congeladas, y a un grupo de goblins que se abalanzaron sobre él. Al descender por un acantilado, encontró la corriente que buscaba. Buceó unos segundos para emerger en el interior de una cueva. Bajó hasta el suelo, y escaló el pilar central, saltando de un apoyo a otro hasta unas cámaras cuyo suelo estaba congelado. Recorrió las cuevas apoyándose en los salientes, hasta localizar una especie de estalactita de hielo que, al romper con un arma, abrió un agujero por el que pudo sumergirse.

El lugar era una sucesión de trampas. No tuvo que andar mucho tiempo para encontrar un nuevo pasaje formado por hielo congelado, que se rompía a su paso. Ragnar avanzó a saltos, lo que provocó una avalancha que estuvo a punto de atraparlo. Por suerte, pudo emplear las rocas caídas para escalar hasta la guarida de la gran bestia de las nieves, de un tamaño mucho mayor, y más fiera, que los pequeños "yetis" que había derrotado antes. Con inteligencia, el vikingo lo atrajo hasta un débil puente que había en uno de los extremos del escenario, y éste se derrumbó bajo su peso revelando, además, un hueco por el que pudo entrar. Ya sólo tuvo que saltar un acantilado y sumergirse en el agua para abandonar las cuevas heladas, camino del país de los enanos.

LA MONTAÑA DE GUSTYR

Ragnar podía oír a los enanos. Vestían pesadas armaduras y tenían enormes martillos. Tomando todas las precauciones posibles para no ser descubierto, el muchacho salió de la cabaña y giró a la derecha, escurriéndose junto al muro que servía de frontera. Tras unos árboles halló una cueva, donde encontró un martillo y un pulsador que activaba una plataforma móvil fuera de la caverna. Ragnar se subió encima y llegó hasta una zona con agua. Se sumergió hasta ►









el fondo y buscó el túnel que llevaba hasta un pulsador. Esta acción abría una rejilla en el otro túnel, pero debía superarla rápido, pues se cerraba. Regresó sobre sus pasos para entrar en el otro túnel subterráneo, a la izquierda, a tiempo para cruzar la reja. Accionó el botón para bajar una rampa, detrás de unos barriles que rompió con su nuevo martillo. Después giró a la derecha a través de la puerta, y tomó el siguiente pasaje a la izquierda. Al romper una pared y subir unas escaleras, llegó hasta la fragua. Ragnar de un saltó, llegó hasta los enanos y los envió de camino al infierno.
Al oír el ruido de la pelea, un nuevo guerrero salió de una puerta cercana. El vikingo lo despachó y penetró por la entrada recién abierta. Caminó por la calzada hasta una cámara donde fue atacado. Redujo a los enanos con su martillo y la runa de fuerza que había en mitad de la sala, y salió por el pasaje de una esquina. Cruzó el puente y activó un pulsador vigilado; abría el portón que daba a un embarcadero. Ragnar se lanzó al agua y esquivó las aspas, escaló una colina, le arrebató la espada de trabajo enana a un guerrero, y accionó un pulsador que cerraba la mitad de una barrera y abría una puerta en el lado opuesto. Allí encontró otro pulsador que activaba la otra mitad. Así redujo la velocidad de las aspas. El vikingo regresó a la colina lateral donde había sorteado las aspas y se subió en ellas, para llegar hasta el ventanuco abierto. Ya en el interior, se dejó caer por un hueco, sorteando los engranajes, y rompió el mecanismo que abría el paso hacia el agua...

Después de mecerse durante unos metros por la corriente, Ragnar llegó a los dominios de un enorme pez

La maquinaria del río Reginn

Ragnar braceó en dirección este, y salió a la superficie. Accionó un botón cercano para liberar a los prisioneros, y golpeó un gong para atraer a una patrulla de enanos que salió de uno de los portones cerrados. Tras la pelea, penetró en el pasadizo por el que salido los soldados, y accionó un nuevo pulsador al otro lado de los chorros de vapor, que abría otra puerta en la cámara principal. Se lanzó al agua desde la zona situada en la parte trasera del gong, y nadó a través del conducto. Pronto llegó hasta una rueda. Escaló la misma por el extremo derecho –también podía usar una de las palas para tomar impulso–, y penetró por entre la maquinaria superior, para regresar al agua. Arribó a una cascada. La escaló por detrás y se enfrentó a unos enanos. Tomó el ascensor ascendente hasta un saliente comunicado con un nuevo pulsador, que movía una placa metálica en un sala adyacente. Se dejó caer por el hueco, y sorteó los chorros de vapor. Llegó así hasta una gran rueda sobre la corriente. A su derecha encontró una sala con cadenas descendentes, preludio del enésimo pulsador, que elevaba el nivel del agua. Regresó por donde había venido, y escaló la gran rueda. Al otro lado, regresó al agua y escaló una cadena conectada con otro pulsador. Volvió sobre sus pasos, y penetró por el agujero recién abierto. Se vio en medio de una batalla entre goblins y enanos, en la que participó. Accionó los pulsadores de las esquinas, para abrir los postigos, y así pudo alcanzar el ascensor ascendente que partía del centro de la cámara. El trozo de maquinaria que impactó en la pared abrió un hueco por el que se coló.

La guarida de la montaña enana

El joven salió al exterior y golpeó el gong para atraer a un duende, que liberó el puente por el que Ragnar debía pasar. A continuación subió por las cadenas cercanas, hasta el lugar donde podían oírse voces. Tiró de las palancas para liberar a los goblins, que se enzarzaron en una pelea con los guardias enanos, y saltó hasta abajo, hacia la puerta situada bajo las mencionadas palancas. Presionó entonces el botón de la izquierda, que abría el portón al final de la mazmorra. Sorteó los troncos que le lanzó un enano, y penetró en una cámara donde fue atacado por cangrejos y un robot de grandes brazos con pinzas. Sus golpes eran muy peligrosos pero como era de metal, Ragnar usó los poderes rúnicos de sus armas. Al derrotarlo se abrió una puerta con un pulsador que abría otra salida. En su interior halló dos estatuas que cobraron vida. Las derrotó con su mejor arma, y cruzó por el lugar de las estatuas, para abrir una ventana mientras un par de enanos acudían al oír el ruido. Un par de certeros tajos acabaron con la vida de los incautos. Ragnar pudo así cruzar la ventana, pero aún tuvo que apretar un pulsador y romper un muro para continuar. Volvió a escalar la zona cercana para alcanzar otros dos botones, que liberaron un goblin y pusieron en marcha el elevador. Un buen trecho más arriba, pulsó un nuevo botón para descubrir un gong que activó lanzándole un arma desde lejos. Enseguida se materializó un duende que accionó un pulsador, para liberar el puente. Ragnar lo cruzó y descendió por la pasarela cercana, hacia la izquierda. Desde allí saltó al pasaje paralelo, y se dejó caer por un hueco, hasta la cámara de la maquinaria. Debía detener las palas afiladas de las ruedas, y esto sólo podía hacerlo acabando con la vida de los operarios. Así pudo subir por la cadena, hasta una tubería superior con varios lagartos. Allá arriba, esquivó las llamaradas de fuego y cruzó una ventana, hasta unas plataformas suspendidas en el vacío, que no dudó en saltar. Una última cañería marcaba el camino de salida.

Los acueductos de Fullangr

El vikingo había caminado por la tubería durante un buen trecho, pero debía abandonarla. Saltó hacia la izquierda y recogió una runa de fuerza que le permitió derrotar a la efímera resistencia enana. Siguió la corriente de agua a través del foso, hasta un edificio con una cadena escalable. Arriba, activó un pulsador que extendió el puente sobre el foso. Lo cruzó y atravesó una estancia hasta el fondo. Allí utilizó unos escombros para saltar el abismo hacia un túnel a la izquierda, donde reposaba un hueco por el que se dejó caer. Tras escalar por algunas tuberías, fue descendiendo por los oscuros túneles, hasta una gran sala con unas llamativas columnas, que conducía de nuevo a la corriente de agua. Siguió el pasaje de la derecha, y saltó hacia el agua. Enseguida nadó hasta la otra orilla para poder subir por el primer saliente que encontró, antes de que la fuerte corriente lo devolviese otra vez al lugar de partida. Así fue como encontró una sección del muro que podía romper con cualquiera arma de su arsenal. Al final de la corriente halló un agujero subacuático por el que se introdujo.

Pronto llegó hasta una sala con una estatua que presidía el lugar. Atravesó varias puertas vigiladas por enanos y localizó un pulsador, tras un portón rompible. La puerta cercana era la antesala de unas escaleras ascendentes, donde reposaba un gong. Lo golpeó para llamar la atención, volvió sobre sus pasos, y penetró por la puerta recién abierta, camino de un enorme complejo industrial. En el lado oeste del mismo, rompió los soportes de madera de un gran pilar, para que éste cayera sobre el generador, cargando con electricidad la corriente de agua cercana. Después cruzó el canal apoyándose en las plataformas cercanas. Un último pulsador abrió la puerta que comunicaba con los depósitos acuíferos.

Las reservas de agua de Gloinn

Ragnar recorrió el oscuro túnel. En una sala situada a la izquierda, saltó hacia una plataforma que le permitió superar el agua electrificada. Después fue saltando de plataforma en plataforma, hasta una ventana que cruzó. Esquivó los hongos venenosos, y cogió una runa de fuerza. Un poco más adelante, rompió el soporte de un mecanismo electrificado para que éste cayese al agua, provocando el caos entre los enanos. Tuvo que enfrentarse a otro de esos enanos robots, antes de activar un pulsador que permitía el acceso a un puente contiguo. Al otro lado, volvió a activar otro botón para extender otra pasarela sobre el agua electrificada. Escaló hasta la tubería cercana y fue saltando de una plataforma de madera a otra, hasta unas lianas ascendentes. De nuevo en una cañería del acueducto, la siguió hacia la izquierda, y entró en el hueco.

Hlevangr

Ragnar pulsó los dos pulsadores que estaban en su posición más elevada, para activar el tercer botón. Lo accionó; el agua comenzó a llenar la cámara, permitiéndole así penetrar por el agujero del techo. Siguió la tubería, hasta toparse con otro enano metálico, al que abatió. Tomó la puerta de la derecha, y pulsó el botón del centro y el de la derecha, en ese orden. Enseguida regresó sobre sus pasos y subió la rampa para localizar una lámpara cuya sujeción cortó con su espada. La acción rompió una reja de hierro. Se dejó caer por el hueco hasta el nivel inferior, donde esperaba otro robot. Tras derrotarlo, rompió unas vigas de madera, y accionó el botón situado a la izquierda, para abrir el acceso a la fuerte corriente acuosa. Se dejó caer, y así fue arrastrado por el torrente.

Hornbori

Ragnar arribó hasta los dominios de un enorme pez. No había forma de escapar de aquel lugar, así que tuvo que jugarse la vida haciendo que le siguiera hasta el soporte de la plataforma. La esquivó en el último momento, y permitió que el monstruo chocara contra ella. El efecto fue fulminante, pues la plataforma bajó, y el vikingo pudo subir hasta la orilla. Después escaló una cadena, e inspeccionó los alrededores, hasta la parte de atrás. Penetró en las salas situadas a los lados, activando sendas palancas. El lugar comenzó a llenarse de agua, se sumergió y cruzó hasta la rampa. Avanzó, acabando con los enanos a su paso. Uno de ellos portaba un martillo de batalla enano que cogió. Continuó escalando hacia el este, rompió un muro, y penetró en el bosque, hasta una puerta de madera. Subió por unas cadenas para recuperar salud y, de nuevo abajo, atravesó la puerta del este. En las salas contiguas liberó a una bestia de las nie-





ves pulsando un botón, para que le ayudase. Recogió una runa de fuerza, y activó otro pulsador para abrir otra puerta. Un nuevo botón extendió el puente hasta la mitad, por lo que se acercó hasta el borde, y saltó hacia las tuberías de abajo.

LA CIUDADELA NEGRA

Ragnar estaba en la ciudad de los enanos. Abrumado por las estructuras metálicas, caminó hasta la fundición y acabó con los enanos del lugar. Un nuevo guardia acudió a ver lo que ocurría, montado sobre un elevador, ocasión que aprovechó el vikingo para subirse. Caminó hacia el este, hasta una entrada de madera. Unos enanos esperaban al otro lado, pero fue Odín el que se encargó de aniquilarlos. Ordenó a su discípulo acabar con el Rey enano, y desapareció. Después formó un puente para cruzar el abismo; Ragnar lo utilizó para pasar. A continuación batalló contra otros enanos y accionó los botones situados a ambos lados de una puerta, para poder pasar. Al final de una cuesta, encontró el pulsador que permitía llegar a los dominios del rey. Además de combatirlo, Ragnar examinó los pilares y encontró un teletransporte azulado, hacia la parte superior. Allí accionó el botón rojo, liberando otro transportador que lo acercó a un nuevo pulsador iluminado. Repitió esta operación otras dos veces, hasta que el rey explotó en mil pedazos. Un último teletransporte amarillo lo llevó hacia la libertad.

LA AVANZADILLA ENANA

Ragnar saltó de la plataforma y avanzó hacia el oeste, junto a una entrada vigilada. Subió las escaleras de caracol, y activó la palanca para tomar el transporte. Repitió la operación con la palanca del otro lado, para abrir otra puerta. A continuación descendió por un desfiladero, hasta que encontró un monstruo, al que abatió. Se acercó hasta el puente de la torre, pero los enanos lo destruyeron. Por suerte, pudo tomar las escaleras cercanas, a la izquierda, apoyándose en el tronco y en unas nuevas escaleras para cruzar al otro lado. Acabó con los enanos que operaban la máquina de guerra, y accionó el botón de salida.

LA ENTRADA DEL CASTILLO

Ya en el interior de la fortaleza, apretó un botón junto a una reja. Varios enanos salieron a su encuentro. Al derrotarlos, se abrió la entrada enrejada, liberando el paso hasta una tumba. El vikingo rompió la lápida para descubrir un pulsador en su interior, y saltó hasta él, abriendo una puerta. De nuevo, se adentraba en los oscuros dominios de los zombies. Bajó unas escaleras y descubrió que éstos podían volverse mucho más fuertes, si entraban en contacto con la sangre de Loki, un líquido verdoso. Acabó con unos cuantos, y observó como otros dos se unían a la batalla, derrumbando una pared. El muchacho penetró por ella, y se dejó caer por un agujero. A la derecha, encontró una runa de fuerza, cerca de un charco de sangre de Loki. Volvió por donde había venido y bajó unas escaleras. Tuvo que superar un gran charco de líquido corrosivo saltando sobre unas cajas, que descendían lentamente hacia una muerte segura. El túnel del otro lado lo acercó hasta uno de sus destinos más difíciles.

> El vikingo era difícil de abatir, pero Ragnar empleó sus armas más potentes y sus poderes mágicos

EL LABERINTO

El túnel por el que el vikingo avanzaba estaba protegido por estatuas que cobraban vida y golpeaban a Ragnar. El muchacho las esquivó, camino de una puerta que abrió con ayuda de un pulsador. Al otro lado, luchó contra un sicario de Loki, que le "obsequió" con un hacha de batalla enano. Un pequeño laberinto se alzaba ante él. Si no avanzaba en la dirección correcta era devuelto de nuevo a la salida, así que tomó las siguientes direcciones: Adelante, adelante, adelante, izquierda, adelante, derecha, adelante, derecha, derecha, adelante, izquierda, derecha, izquierda, derecha, adelante, derecha, adelante, abajo, izquierda, abajo, derecha, derecha, derecha, izquierda, adelante, izquierda.

LA CÁMARA DE LOKI

Ragnar bajó las escaleras y cruzó la sala del fondo, para pulsar una palanca. Avanzó a la derecha, y luego a la izquierda, hasta una pared derrumbable que traspasó para penetrar por el hueco. Cruzó por un oscuro pasaje hasta un soporte de madera que destrozó con su arma. Así pudo escalar la viga y alcanzar el hueco. Pulsó un botón que abría una reja muchos metros más atrás, así que regresó al pasaje oscuro, hasta los barracones, subió unas escaleras, y giró a la izquierda, para encontrar el nuevo área despejada. Avanzó durante unos metros, tomó el pasaje de la derecha, después el de la izquierda. Encontró una baldosa móvil que, al subirse encima, abrió una puerta. Al otro lado de la misma, una palanca liberaba los grandes portones. Aún tuvo que activar otro pulsador para acceder a la cámara cuadrada. De nuevo, se aprovechó de los botones que allí había, para acabar con los muertos vivientes. A continuación, se subió en otra baldosa móvil del extremo de la estancia; recorrió varias salas, hasta que fue emboscado por una legión de zombies. Intentó acabar con ellos antes de que aumentasen sus fuerzas sumergiéndose en la sangre de Loki. Por suerte, pudo aprovechar una runa de fuerza que allí había, para volverse frenético y acabar con los monstruos. Resistió varias oleadas de demonios, hasta que Conrack perdió la paciencia y decidió participar en el combate. Loco de furia, Ragnar atrajo a su memoria la visión de su padre ahogado en el mar, y así atacó al traidor con todas sus fuerzas. El experimentado vikingo era difícil de abatir, pero Ragnar empleó sus armas más potentes, así como los poderes mágicos haciéndolo retroceder. Ya sólo tuvo que sumergirse en el líquido de color morado, para gozar de nuevos poderes...

LOS CAÑONES DESOLADOS

Ragnar saltó hasta el saliente superior y entró por el hueco donde había desaparecido Conrack. Avanzó unos metros y halló un nuevo charco de sangre de Loki que servía para recuperar energías. Cruzó el líquido y subió las escaleras, hasta el pasillo de estatuas. Se abrió paso por el pasaje del puente roto, y caminó hacia la izquierda, hasta un paso bloqueado por estacas, que pudo superar saltando un par de plataformas situadas a la derecha. Fue atacado por un grupo de campesinos pero los ignoró y avanzó por el desfiladero hasta la playa. Allí giró a la derecha, dejó atrás un charco verdoso, y escaló la plataforma de la izquierda. Avanzó unos metros por el paso estrecho, e incluso escaló una cadena. Dejó atrás una torre llena de guardias y penetró en un grupo de árboles, preludio de su aldea.

HRAFNBORG

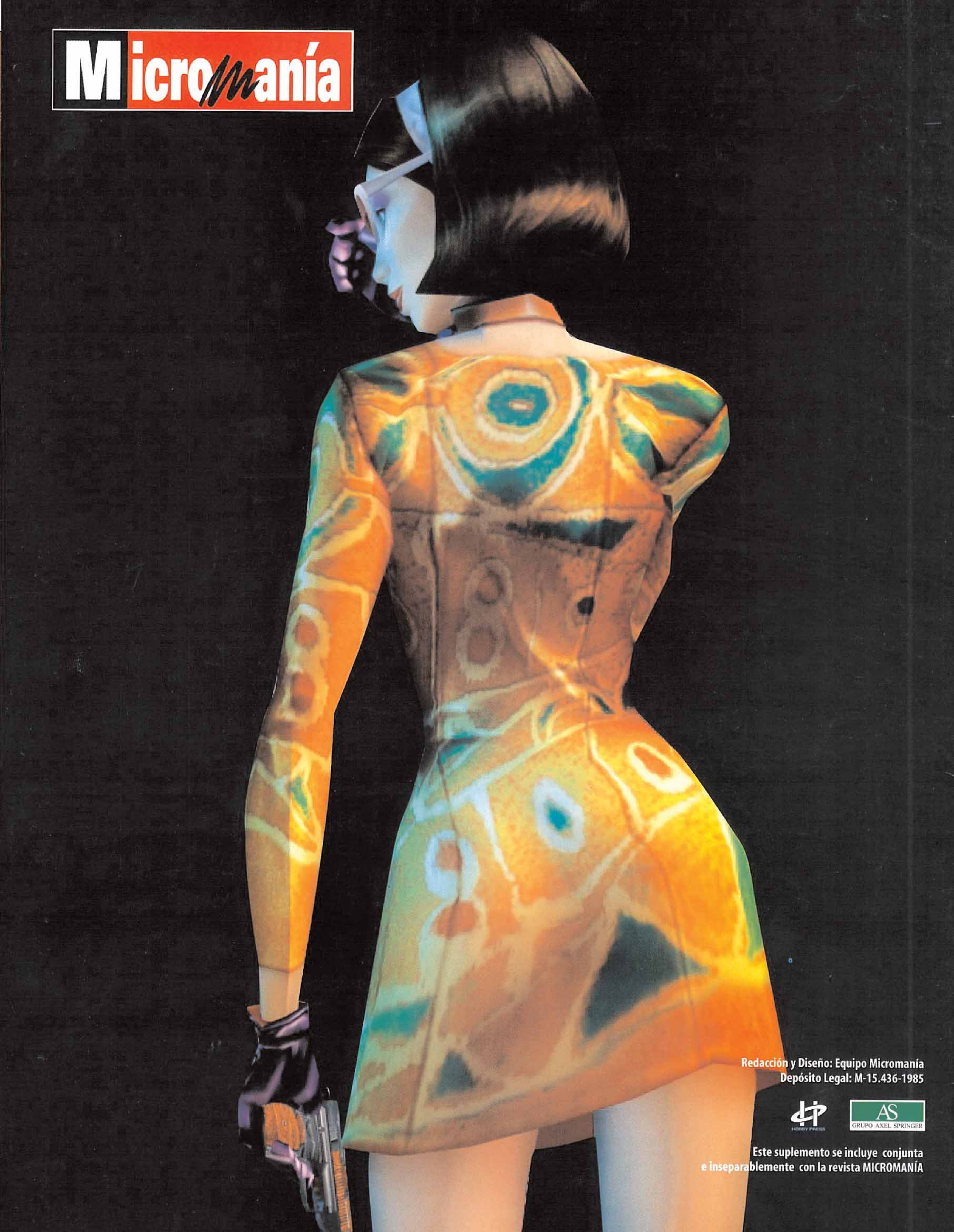
Ragnar recorrió las campiñas, hasta una explanada. Caminó hacia el oeste, por un pasaje detrás de un muro en ruinas. Cruzó un puente y se columpió por varias cuerdas, hasta arribar a una cueva. El vikingo dejó atrás un charco de lava saltando a través de las plataformas, avanzó abatiendo a los sicarios de Conrack que surgían a su paso, y penetró en otra cueva, donde venció la última resistencia. Ya sólo tuvo que escalar un saliente y subir una cueva.

LA BATALLA DE WOTENKELD

Toda la aldea había sido destruida por la furia desmedida del malvado Conrack. Sólo una Piedra Rúnica quedaba en pie. Mientras, el traidor mandó a sus esbirros a luchar contra Ragnar, pero no eran enemigos a su altura. El combate final entre Conrack y el discípulo de Odín no se hizo esperar.

El traidor manejaba bien su enorme hacha de doble hoja, pero Ragnar no le fue a la zaga: golpeaba con furia mientras retrocedía para evitar los tajos de Conrack, y giraba a su alrededor para desconcertarlo. El poder rúnico del hacha hizo el resto: Conrack cayó abatido bajo la Piedra Rúnica, mientras Ragnar era felicitado por el propio Odín. En recompensa por su hazaña, el dios le permitió visitar la morada del ultramundo. El joven vikingo caminó hasta la Piedra Sagrada, ahora convertida en un transportador mágico. Apareció en una dimensión paralela. Al fondo, tras un puente formado por un bello arco iris, un enorme castillo invitaba a descubrir maravillas nunca soñadas por el hombre. Sin duda, se lo había ganado a pulso...

J.A.P.



Redacción y Diseño: Equipo Micromanía
Depósito Legal: M-15.436-1985

Este suplemento se incluye conjunta
e inseparablemente con la revista MICROMANÍA